

briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

editorial

NÚMERO 29 - JULIO 2011

Como un café con sacarina



JOSÉ LUIS PARREÑO
Director GTM



Dejamos atrás la cita más importante del mundo de los videojuegos: el E3 de Los Angeles. Y como no podía ser menos, en la revista de este mes os contamos todo lo acontecido en un especial de más de 40 páginas dedicadas a las conferencias y a los juegos presentados.

Las novedades no han sido pocas. Por una parte tenemos el anuncio de la nueva consola de Nintendo: WiiU. Una máquina curiosa cuyo mando incluye una pantalla de 6 pulgadas. Por otro lado, Sony nos ha bombardeado con datos de su nueva consola portátil PS Vita, sucesora de PSP. El más relevante de ellos, su inesperado precio de lanzamiento: 250€. Pero este año en especial notamos que falta algo. Los catálogos de las tres grandes son demasiado más de lo mismo. Títulos multiplataforma que ya conocíamos, secuelas y spinn off de sagas.

Las conferencias no han sabido en absoluto despertar la ilusión en el jugador, y consecuentemente han traído un aura de disconformidad y cansancio. ¿Significa esto que las plataformas actuales están llegando al final de su vida útil y que necesitamos algo fresco? Sinceramente, un servidor echa en falta los inicios de una generación donde los fabricantes se pelean por el derecho de exclusividad de nuevos juegos y donde se vive el nacimiento de futuras franquicias. ¿Pero por qué es necesario un nuevo hardware para renovar la industria si 360 y PS3 van más que sobradas de potencia?



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Alberto González
Daniel Meralho
Sergio Colina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Jonatan Perez (jonybcn)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ESPECIAL

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Team Fortress 2 se sube al carro de los Free to Play

Hace unas semanas comenzaron a aparecer títulos Free to Play en Steam, y Valveha anunciado que deja de cobrar por la descarga de Team Fortress 2.

Team Fortress 2 pasará a ser gratuito para siempre y sus ingresos pasarán a ser solamente a base de microtransacciones. Aquellos usuarios que activaron el juego antes del cambio de modelo o adquieran algún producto en Mann Co. pasarán a tener automáticamente una cuenta premium que les permitirá acceder a objetos raros y otros artículos, además de poder almacenar más artículos en su mochila y mejoras en la fabricación e intercambio. TF 2 ya puede descargarse de forma gratuita para Windows y Mac desde Steam.

L.A. Noire llegará a PC este otoño con novedades

La versión para PC de L.A. Noire fue desarrollada por Rockstar Leeds. Funcionará en una amplia gama de PCs e incluirá una gran personalización, incluyendo mapeado del teclado, funcionamiento con gamepad y hasta se podrá optimizar y personalizar el rendimiento y la experiencia del usuario. Junto con el aumento de resolución y las mejoras gráficas, la versión para PC contará con soporte 3D para un mayor sentido de la interacción y la inmersión en una minuciosamente detallada ciudad de Los Ángeles de los años 40.

Desde su lanzamiento el 20 de mayo, L.A. Noire ha vendido aproximadamente 4 millones de unidades en todo el mundo hasta la fecha.

Wii U no podrá reproducir ni DVD ni BluRay

Nintendo ha decidido alejar a su nueva consola del modelo integrado de centro multimedia por el que sí apuestan sus competidoras. Días después de presentar Wii U al mundo, el presidente de Nintendo, Saturo Iwata comunicó que la nueva máquina no podrá reproducir por hardware ni DVD ni BluRay, indicando que la razón de esta decisión es que actualmente ya hay muchos aparatos capaces de reproducir dichos formatos en la practica totalidad de los hogares.

Hay que recordar que Wii U usará un formato propietario de discos ópticos de 12cms de diámetro con capacidad para 25Gb similar a los discos BlurRay actuales, así como retrocompatibilidad con los discos de Wii.



Star Wars Galaxy, uno de los MMO con mayor éxito de la historia, y pionero en muchos campos que ha servido de inspiración en títulos similares posteriores, cerrará sus puertas el próximo 15 de diciembre tras más de 8 años en escena



Sony se estaría replanteando una posible rebaja de su PlayStation 3

Bien es cierto que a día de hoy es solo un rumor. Pero un rumor bastante bien fundamentado. Sony podría estar en estos momentos barajando muy seriamente el ofrecer una rebaja sustancial en toda su familia de Playstation 3, y ésta puede ser anunciada en la próxima Gamescom de Colonia.

Sony ha perdido una importante cuota de confianza entre sus consumidores debido al reciente ataque perpetrado por ciberactivistas y que desembocaron en robo de datos y clausura de todos sus servicios online durante más de dos semanas. Este hecho, y la caída sustancial y prolongada de ventas que ha vivido el sector durante el primer semestre del año ha hecho replantearse a los directivos de Sony una nueva estrategia comercial. Y esto pasa por hacer un esfuerzo y reducir el margen de beneficios. Conclusión, bajada de precios.

A día de hoy Sony vende su paquete básico a 299€, el doble que Wii, que ya redujo su precio hace apenas un par de meses. Y todavía por encima de los 249€ con los que Microsoft comercializa su pack estrella de 250Gb. Y eso que durante semanas estuvo a 199€.



¿Alguien dijo miedo?

Que la piratería es una lacra para todo el mundo, es algo que no escapa a casi nadie. Pero hay formas y formas de combatirla. Puedes enfrascarte en estúpidos pleitos archimillonarios con poca o ninguna base jurídica. O bien puedes apoyar a aquellos que, aún dentro del margen oscuro de la legalidad, crean y trabajan para potenciar programas y herramientas a las que las casas fabricantes de hardware no tienen o no les interesa crear.

Es por esta última línea por la que han abogado en Microsoft. Kinect nació con visos de revolucionar (aunque sea a base de evolucionar lo ya inventado) la forma de jugar. Y 8 meses después a la vista de todo el mundo está que no ha acabado por lograr sus objetivos. No al menos en su vertiente comercial, donde los juegos, exceptuando dos o tres honrosas excepciones, no han sabido ofrecer una línea que lo aleje definitivamente de los *meeting games*. Bueno, pues lejos de abandonar al cacharrito a su santa suerte, la casa de Redmond ha decidido que si ellos no son capaces de exprimir el potencial de Kinect, es mejor que lo hagan otros. Para ello ha decidido liberar de forma gratuita su SDK y ponerlo a disposición de quien lo quiera. A buen seguro que en los meses venideros tendremos suculentas novedades.

Darkworks ha presentado su último trabajo: Black Death

Se trata de un nuevo shooter con connotaciones de survivale horrror, que verá la luz a lo largo del año que viene en PS3, X360 y PC. De momento no tiene distribuidor confirmado.

El estudio francés cuenta con una amplia experiencia dentro del género de los survival horror, ya que son los responsables, entre otros títulos, de Alone in the Dark: New Nightmare y de Cold Fear.

En cuanto al alrgumento, no resulta muy sorprendente y de primeras viviremos los ya clásicos topicazos del género. Nos trasladaremos al noroeste de EEUU, donde una extraña niebla parece ser la causante de una peculiar mutación entre los habitantes de la zona. Como es de esperar, seremos la última esperanza de esta desolada tierra y deberemos erradicar el mal a golpe de arma química.

Dragon Quest X no tendrá, de momento, versión para Wii U

Dentro del particular desconcierto y revuelo que ha suscitado casi todos los anuncios que han tenido como nexo a Nintendo este mes, hay uno que particularmente tuvo una repercusión bastante notoria. Yoichi Wada, máximo responsable de Square-Enix realizó unas declaraciones en las cuales mucha gente quiso ver que la compañía japonesa estaba desarrollando su esperadísimo título para la nueva consola de Nintendo. Unas palabras que supuestamente dejó caer dentro del grupo de accionistas que no tardaron en surcar el ciberespacio.

El resultado, nada de nada. Wada se ha retractado y ha afirmado que el se refería a la línea general que debían acometer con Wii U, y que no tenían nada que ver con el lanzamiento de DQX, el cual seguirá siendo, al menos de momento, exclusivo para Wii.

El próximo Rainbow Six tendrá en cuenta la moralidad

A pesar de que era casi una apuesta segura que tuviera su espacio en el pasado E3, no hubo noticias de él por ningún sitio. Y eso que su desarrollo, aunque no está confirmado oficialmente, es un secreto a voces.

Tanto es así, que Kotaku ha decidido ir un paso más allá dentro del complejo mundo de los chascarrillos y las especulaciones, y ha afirmado que la nueva entrega del shooter táctico de Tom Clancy contará con el juego de la moralidad que tan de moda está en los últimos tiempos.

El propio medio afirma contar con un ejemplo tangible de dicha novedad. En un momento dado el escuadrón que controlamos debe hacer frente a un grupo terrorista que ha decidido volar un puente con un rehén-bomba. Podremos eliminarlo o bien, intentar rescatarlo, y con ello poner en peligro miles de vidas.



GTM Geek News:

La televisión de Sony para jugar a PS3



La sección de noticias tecnológicas de este mes la queremos dedicar en especial a un televisor. Producto presentado por Sony durante el E3 llamado a revolucionar el multijugador tal y como lo conocemos.

Uno de los episodios más curiosos del pasado E3 ha sido el anuncio de ni más ni menos que un televisor por parte de Sony: el Playstation 3D Display. Junto a Resistance 3, el gigante nipón quiere que nos llevemos a casa una nueva pantalla. Un televisor específico para jugar a Playstaion 3. Como es de suponer, éste está pensado para aprovechar al máximo la máquina, ofreciendo una imagen a 1080p y 3D ¿Pero qué tiene de especial respecto a otros televisores último modelo? Pues varias cosas. La primera de ellas, su tamaño, y consecuentemente su precio. Se trata de un televisor de no demasiadas pulgadas, concretamente 24, pensado para disfrutar en la habitación o en pequeñas estancias. Gracias a ello han conseguido montar un pack de bastante interesante. Podremos adquirir dicho televisor, dos gafas 3D y el juego Resistance 3 por unos 500 dólares, lo que vienen a ser unos 350€. O probablemente 500€ si hablamos de conversión Euro-Dólar en el mundo de los videojuegos.

Sony nos invita a descubrir el mundo del 3D con Playstation 3D display, un televisor bastante asequible si tenemos en cuenta qué ofrece

Más allá de las 3D

Pero ahí no acaba todo. Lo más sorprendente viene ahora. Si recordáis, hace unos números os





hablamos sobre televisores, 3D y algunas patentes de Sony bastante interesantes. Una de ellas se ha hecho realidad y será muy posiblemente la razón por la que algunos jugadores se decidan a cambiar su antiguo televisor. Hablamos ni más ni menos que la posibilidad de jugar 2 jugadores a pantalla completa pero visualizando dos imágenes totalmente distintas.

Suena a ciencia ficción, pero es algo bastante sencillo contando con unas gafas 3D algo especiales. Cuando visualizamos contenido 3D mediante la tecnología de gafas activas el televisor envía intermitentemente las imágenes pertenecientes a uno y otro ojo. Las gafas por su parte se sincronizan con el televisor con un parpadeo que oculta la imagen del ojo contrario cuando se emite. Si en vez de mostrar la imagen de uno y otro ojo intercalamos la pantalla de cada uno de los jugadores, y hacemos que las lentes oculten la imagen a ambos ojos a la vez en el momento adecuado, ¡voila! Cada jugador ve únicamente su partida, ¡y a pantalla completa!

Cuándo

¿Te gusta la idea, verdad? pues ahora solo queda esperar. El Playstation 3D Display será lanzado junto el primer título compatible con esta funcionalidad: el ya mencionado Resistance 3. Esto nos sitúa a finales de verano, concretamente a mediados de Septiembre. Tiempo suficiente para ir ahorrando.

Mundo Smartphone:
Plantas contra Zombies

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Es fácil describir el juego destacado de este mes en la sección: Imprescindible. Uno de los juegos más famosos de los últimos años para PC, considerado todo un clásico, disponible también para terminales móviles.

Dicho esto, si todavía no te convence la descarga, hablemos un poco del título de Popcap. Su mecánica es la clásica de los juegos tipo Tower Defense. Con nuestro jardín dividido como un tablero, nuestra misión será plantar todo tipo de plantas para evitar que los Zombies lo atraviesen e invadan nuestro hogar. Para poder plantar necesitaremos la moneda del juego: los soles. Estos son producidos de forma natural cayendo en el jardín o de forma artificial plantando girasoles.

A lo largo de los cincuenta niveles de los que consta el juego tendremos que trazar estrategias y elegir sabiamente las plantas para superarlos con éxito. El número y variedad de plantas a elegir aumentará con nuestro avance.

Se trata de un juego largo, original y divertido como pocos. Su precio, aunque ligeramente superior al de la mayoría de aplicaciones, está perfectamente justificado. A fecha de edición de la revista sólo está disponible en Estados Unidos para terminales Android.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

2,39€

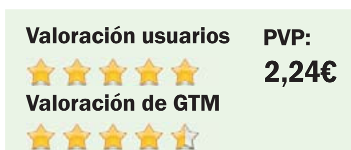


2/4 Player Reactor

Pese a su tamaño, también es posible disfrutar de un buen juego en compañía en nuestros smartphones android. Con la calor apetece salir a tomar la fresca, así que reune cuatro amigos en una terraza y preparaos para pasarlo en grande.

La mecánica de Player Reactor es muy sencilla. Lo primero será poner el teléfono o tablet en el centro de la mesa y poner nuestro dedo índice bien cerca de la arista más cercana. A modo de concurso se plantearán pruebas basadas en lógica, agudeza visual y reflejos. Cuando aparezca la respuesta correcta en pantalla deberemos pulsar nuestra esquina en la pantalla. Algunos ejemplos son: ¿es esta operación matemática correcta? o ¿se repiten 3 figuras iguales en pantalla? Y con hasta una veintena de pruebas. Muy divertido.





PVP:
2,24€



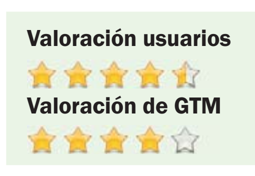
Fruit Ninja

Fruit Ninja es ya un clásico para pasar el rato en cortos periodos de tiempo, habiendo vendido varios cientos de miles de unidades en cada plataforma.

Su diversión radica de la sencillez de éste. Con tres modos de juego cuyo objetivo es igualmente batir nuestras puntuaciones y las de nuestros amigos, tendremos que rebanar piezas de fruta que aparecen por pantalla mientras intentamos no tocar las bombas. Podremos jugar con un límite establecido de tiempo, con o sin bonificaciones, o por vidas, recordando un Game&Watch.

Se trata de un título que mezcla concentración y frenetismo por partes iguales y donde no hemos de buscar profundidad. Cumple a la perfección con su propósito: proporcionar diversión rápida.





PVP:
0,79€





Descargas digitales

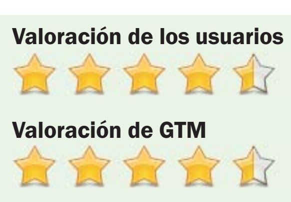
Portal Still Alive

No vamos a descubrir a estas alturas el que es uno de los juegos más innovadores de los últimos tiempos. Concebido como un añadido/curiosidad dentro de Orange Box, desde el primer momento logró hacerle sombra al mismísimo Gordon Freeman. Tanto es así que pronto vimos que el compartir espacio con semejante peso pesado era como meter dos gallos de pelea en el mismo corral.

Tanto es así, que Microsoft se apuntó un sonoro tanto cuando en 2008 anunció la salida del juego en el bazar y con suculentas novedades. La primera, y posiblemente la más importante, es que el juego se encuentra íntegramente en nuestro idioma, tanto voces como textos, en un doblaje de auténtico lujo. Y la segunda, es que esta versión llega ampliada con 14 niveles extra, de una dificultad bastante elevada, para hacer las delicias de todos aquellos que se quedaron con ganas de más.

Still Alive es la mejor versión que podemos encontrar del juego. Y un título para el que no parecen pasar los años. No es muy largo, pero las 3-4 horas que dura es capaz de rayar a una altura donde solo lo pueden hacer los elegidos. Un juego de puzles diferente, fresco, divertido y ligero. Una auténtica joya que no puedes dejar escapar.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

1200 MSP



Streest of Fury

Uno de los juegos más bizarros a los que he tenido el placer de jugar. París está plagado de bandas callejeras que han sumido a la capital francesa en un estercolero. Alguien pide mano dura. Y aquí estamos nosotros para repartir candela de la buena.

El juego es una extraña fusión entre Fatal Fury, del que coge el concepto de beat'em up de scroll horizontal; y de Mortal Kombat, del que hereda su particular estilo gráfico basado en fotografías digitalizadas de los protagonistas. Soporta hasta cuatro jugadores simultáneos, tanto en red como en local.

No os echéis para atrás al ver sus gráficos, por el título destila una inconfundible jugabilidad reto que hará que no sueltes el pad hasta que des buena cuenta de él.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

240 MSP

CarneyVale Showtime

Un juego que a buen seguro no desentonarñia en absoluto en las plataformas digitales convencionales. La apuesta es simple, pero endemoniadamente bien resuelta. En él debemos conseguir que un payaso logre explotar todos los globos que están repartidos a lo largo y ancho de un escenario. Para ello debemos ir enganchándolo en casi todos los mecanismos que encontremos. Un concepto bastante original de ofrecer un juego de puzles, en los que no solo hay una opción posible. Además, su propia naturaleza le da una connotación de reto constante, ya que no será nada raro que repitamos un nivel para poder lograr una mejor puntuación.

Un juego donde va a primar a partes iguales nuestra destreza como el sorprendente manejo de la física que atesora.

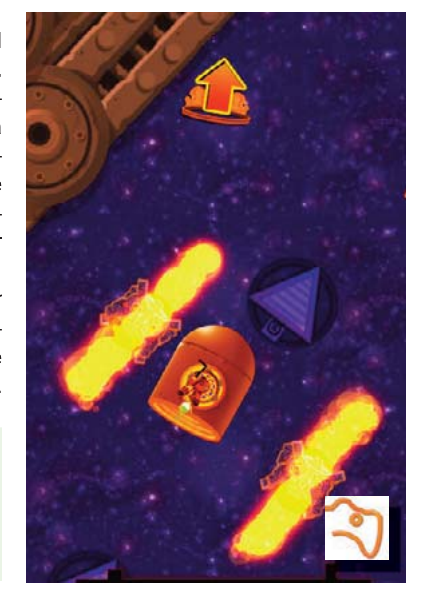
Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:

240 MSP




LA GRAN HISTORIA
DE LOS VIDEOJUEGOS
por entregas
CAPITULO 26: 2009, ¿CRISIS? LAMENTABLEMENTE, SÍ

2009: ¿Crisis? Lamentablemente, sí

Si bien durante el 2008 el sector apenas notó el fuerte latigazo de la brutal crisis económica que asoló al mundo, esta le dió de lleno en 2009. El número de los lanzamientos se vio reducido. Y lo que es peor, su calidad cayó varios enteros

2009 fue el contrapunto de lo que vivimos en los 12 meses anteriores. Aquellos lanzamientos que nos maravillaron durante muchos meses tuvo una resaca como pocas veces ha ocurrido en la historia de la industria. La grave situación que atravesaba el mundo de norte a sur y de este a oeste tuvo su reflejo en el ámbito de los videojuegos. Se sucedieron las cancelaciones y los estudios eran noticia día sí y día también por sus continuos cierres. Los recortes de plantillas y de recursos fueron una constante durante este año. Esto desembocó en algo inevitable: los juegos sufrieron una caida de calidad alarmante. Cuantitativamnte los lanzamientos cayeron. Y cualitativamente, los que llegaban no lo hacían en las mejores condiciones.

Comenzando con el obituario, Sony vivió posiblemente los mayores contrastes. Comenzó a levantar cabeza en cuestión de software ya en 2008, y este 2009, aunque menos brillante, acabó por contentar a la inmensa mayoría. Cosa bien distinta si hablamos de hardware. Empecinada en ofrecer relanzamientos un tanto desconcertantes, decidió dar un lavado de cara a sus dos máquinas. De esta manera llegó PS3 Slim, con un diseño mucho más austero, de menor tamaño y sobre todo, mas eficiente energéticamente. Y Go!, la revisión de PSP. Sin lugar a dudas, la peor consola jamás lanzada bajo un sello de Sony. En un movimiento un tanto suicida de relanzar un producto que ya estaba herido de muerte, Go! llegó más precoupada en ofrecer una máquina no pirateable que contentara a las desarrolladoras que a los consumidores. Estos le dieron la espalda de una manera como nunca se había visto en un sistema popular y estandarizado. Su apuesta por el software 100% digital fue su propia condena. Un borrón que en la casa de Kaz Hirai van a tardar mucho, mucho tiempo en olvidar.

En cuanto a novedades exclusivas, lo más destacable que recibimos aquel año fue sin lugar a dudas la segunda entrega de Un-



Sony estaba desesperada con su portátil. Vulnerada hasta la saciedad, decidió en una maniobra que a día de hoy sigue sin entenderse, lanzar una nueva revisión que desterraba el soporte físico. Fue uno de los fracasos en ventas más sonados de la historia de los videojuegos



Tradicionalmente los juegos basados en superhéroes han sido coto cerrado en los premios que los colocan como juegos del año. Pero allí estaba Batman para abrir camino donde otros no pudieron

Para hablar de este juego, es necesario citar un referente no muy lejano en el tiempo. Spiderman II supuso un punto de inflexión en el maltratado periplo que debían padecer los superhéroes cuando decidían abandonar el mundo del comic para protagonizar un videojuego. Hasta entonces, mucho nombre y muy pocas virtudes eran el santo y seña de todos y cada uno de los títulos que periódicamente nos visitaban. Juegos mediocres de los que apenas podemos guardar un recuerdo para bien, y sí muchos para mal (¿alguien en la sala ha dicho Superman 64?). Esto era el ABC de esta clase de juegos hasta que llegó Spiderman II. Por primera vez un juego con estos personajes, en condiciones. Y desde entonces, copias que se han venido sucediendo en el tiempo.

Este proceso se mantuvo inalterable hasta la llegada de Arkham Asylum. Programado inicialmente para estar en la calle justo al mismo tiempo que el estreno de El Caballero Oscuro, corría el riesgo de verse etiquetado como un producto fruto de una licencia cinematográfica y protagonizado por un personaje de comic. En definitiva, lo peor de lo peor.

A pesar de que la información filtrada y los videos mostrados nos hacían ilusionarnos, no podemos disimular que nos mostramos comedidos sobre lo que sería capaz de ofrecer la obra de Rocksteady. Y más cuando comenzó a acumular retraso tras retraso. No fue hasta finales de agosto de 2009 cuando el juego vio la luz.

Desde su salida al mercado, Arkham Asylum revolucionó a propios y extraños. Haciendo gala de un magnífico empleo del ya machacado Unreal Engine 3, nos presentaba una historia adulta y llena de intriga, paralela a la vista en los films de Nolan, pero que no difería en absoluto de su personal visión de la vida del alter ego de Bruce Wayne.

Sorprendió por presentar un juego que si bien no era novedoso en su desarrollo, sí que lo era por su puesta en escena. Contó en casi todas las regiones con el doblaje original de las películas, lo que ayudó y mucho a crear una magnífica ambientación que venía aderezada con una jugabilidad exquisita. A pesar de ser concebido como un juego de acción, no dejó de lado los momentos de infiltración, así como los ingeniosos puzles que poblaban el macabro escenario de Arkham, donde destacaban por encima de todos los retos secundarios que nos proponía Enigma.

Un juego largo, sabroso, de los que gusta degustar en pequeñas dosis, y que sin embargo no empalaga cuando con pad en mano nos disponemos a darle candela en una de esas maratonianas sesiones con las que de vez en cuando nos damos un homenaje.

charted. Posiblemente el mejor juego de todo el catálogo de la máquina hasta entonces. Y al que el paso de los años parece no pasarle factura. Sin innovar, consigue ofrecer una aventura tan gratificante como pocas. Fue un serio candidato hasta el último momento de convertirse en nuestro Juego del Año particular. Lo tiene todo para divertir y enganchar.

No tan destacables, pero igualmente notables recibimos a Infamous, una nueva IP que sorprendió por su particular apuesta y su frescura. Un soplo de aire fresco que no se vió respaldado como merecía en cuanto a ventas. En este número damos debida cuenta de su segunda parte. Y el tercero en discordia, Demon's Souls. Dificil como pocos, pero largo y profundo como ninguno. Una visión muy particular de como hacer un juego dentro del sobrexplotado concepto de los RPG. Una grandísima sorpresa que tomó forma en uno de los mejores juegos de aquel año.

En 2009 tambien aterrizó Killzone 2. Poco a destacar de un juego que prometió ser mucho más de lo que realmente acabó siendo. Una nueva vícitma del hype que murió muchísimo antes de lo que todos esperábamos.

En la otra orilla del río, las cosas no eran tampoco boyantes. El excelente chorreo de exclusividades que Microsoft había logrado granjearse en los primeros años de vida de su máquina comenzaba a dar claros síntomas de fatiga. Hubo novedades, pero comparativamente, mucho más flojas que cualquiera de los ciclos anteriores. Forza Motorsports 3 fue sin ningún tipo de dudas el juego más potente que pudimos disfrutar de forma exclusiva. Mientras en Sony seguían sin poder disfrutar en su consola de sobremesa de un simulador en condiciones, Turn10 ya iba por su segunda entrega para X360. A día de hoy, sigue siendo el referente en cuanto a simuladores de consola para muchos jugadores de todo el mundo a pesar de tener que competir con un monstruo como Gran Turismo 5.

Del resto del catálogo, poco destacable. Dos entregas del universo Halo, una en forma de shooter (ODST), y la otra en forma de RTS (Wars). No van a ser recordados como emblemas del sistema cuando éste llegue a su fin.

Y mientras las vacas flacas pastaban alegremente en ambos bandos, Nintendo iba a su ritmo en Wii. Abandonada casi totalmente por las thirds, los títulos de calidad seguían escaseando en su catálogo. Incluso Nintendo tiraba de franquicias secundarias. The Conduit era presentado durante los meses previos a su lanzamiento como el shooter definitivo que haría comprar por sí mismo la consola. Agua. No era malo, pero comparativamente se mostraba como un clon más a lo ya visto en otros sistemas. Sin embargo sí que fue notable la adapatción que realizó Treyarch de Modern Warfare para Wii. Con el producto final en la mano, no se entienden las excusas que en su momento esgrimieron desde Infinity Ward para no haber lanzado el juego en este sistema. Es





una versión menor, pero de una manufactura que casi raya el sobresaliente. Pero esta nota sin lugar a dudas se la merece de pleno derecho New Super Mario Bros. Wii. El título repite la fórmula ya empleada en el juego de casi mismo nombre que vimos en DS, al que se le añadió el plus del cooperativo. Tal es el éxito del juego, que casi dos años después sigue protagonizando campañas publicitarias en los canales de televisión.

Punch-Out también reverdeció laureles tras casi 15 años olvidado. Protagonizó un lanzamiento discreto. 3 lustros después ha sido tiempo más que suficiente como para innovar algo en la jugabilidad y no acabar ofreciendo el mismo producto que tres generaciones atrás con un pequeño lavado de cara. Cierto es que intentaba aprovechar las virtudes que ofrece el particular control de Wii y su combinación con la Balance Board. Sin embargo no acababa de cuajar con este binomio y la inmensa mayoría de las veces lo hemos jugado con el mando “cruzao” de la forma tradicional.

Dead Space Extraction también fue un lanzamiento destacable, a pesar de ser en esencia un shooter on-rails en el que revivíamos los acontecimientos de la primera aventura de Isaac en sus versiones para PS3 y X360.

En cuanto a las portátiles, un año francamente para olvidar. PSP recibió un excelente Silent Hill Shattered Memories. Lanzamiento que compartió con Wii y que a la postre fue lo más granado que vió la consola de Sony en 2009. Sony intentó tirar de licencias propias para revertir la situación. Pero no le salió del todo bien. LittleBigPlanet, Patapon 2 o LocoRoco 2 podemos catalogarlo como positivos. No podemos decir lo mismo de Gran Turismo. El tan ansiado simulador de carreras resultó un fiasco y un soberano tiro en el pie.

Y siguiendo con la tónica del gris año, DS se sumó a la fiesta con el año más flojo en cuanto a lanzamientos de su historia. Tanto fue así que Nintendo lanzó una nueva revisión de su máquina, DSi, la cual incorporaba unas pantallas de mayor tamaño y un empleo de cámaras como sus novedades más importantes. Pero en cuestión de juegos... Chinatown Wars y Mario and Luigi: Bowsers Inside Story. El primero fue el primer GTA que veía la consola de portátil de Nintendo. A pesar de que aparentemente resultaba un paso atrás si tomamos como referente los maravillosos Stories que salieron para PSP, el juego ofrecía un abanico de posibilidades que no desmerecían en absoluto frente a los aparentemente sus hermanos mayores. Además, hacía un uso de las virtudes de la pantalla táctil como pocos. Sin embargo fue un sonoro fracaso en cuanto a ventas. Rockstar reconoció a los pocos meses que lanzar el primer título +18 del catálogo había sido una barrera demasiado grande a la que no supieron hacerle frente.

El juego de Mario y Luigi apostaba por el RPG de una forma desenfadada y a la vez, casi cómica. Una de las grandes sorpresas del año y el mejor juego made in Nintendo que vimos en 2009.E l resto, no alcanza el no-



PERSONAJE DEL AÑO

Paul Dini

Contrariamente a los personajes que suelen aparecer en este espacio, esta vez el derecho se lo ha ganado una persona cuya aportación al mundo de los videojuegos ha sido puntual, pero a la vez, de un impacto inusitado. No en vano, de su mente ha salido una de las mejores historias de todos los tiempos en el ámbito del ocio electrónico. Estamos hablando de la mente que creó el guión de Arkham Asylum.

Este neoyorkino de 57 años y que actualmente reside en California, ha estado ligado, de una forma u otra, a grandes producciones del mundo del comic y de la animación que a buen seguro nos resultarán familiares. Tuvo un bautizo al que muy pocos tienen acceso. De la mano de George Lucas ha trabajado en las series de animación satélites que nacieron bajo el paraguas del éxito de la primera trilogía. Ewoks y Droids le deben mucho a su máquina de escribir. También podemos encontrar varios de sus trabajos en series míticas de nuestra infancia como G.I. Joe, Transformers o los capítulos, que bajo juicio de los internautas, son los mejores que vieron la luz en la por aquel entonces exitosa He-man, Masters del Universo. Era la primera mitad de la década de los 80, y Paul ya comenzaba a posicionarse como uno de los mejores guionistas emergentes dentro del mundillo.

En 1989 decidió adentrarse en el mundo de los superhéroes y al firmar con Warner, se puso al frente como editor, productor y guionista de Batman: The Animated Series. Desde entonces acumula nada menos que 5 Emys en reconocimiento a su trabajo dentro de las series animadas.

Aunque siempre ha estado ligado a la figura del murciélago, también ha sido el artífice de muchas aventuras y desventuras que han vivido otro elenco de superhéroes clásicos, como Superman o Capitan Marvel. Sin embargo ha sido uno de los responsables de acercar la nueva visión del universo de Bruce Wayne a los tiempos de hoy.

En 2006 recibió un encargo al que como ha confesado después, no pudo decir que no. Se trataba de ambientar y guionizar el retorno de Batman al mundo de los videojuegos. Con el salto experimentado en su versión cinematográfica a raiz de Batman Begins, de Christopher Nolan, Rockstady Studio sabía que no podía lanzar un juego cualquiera en un proyecto que en principio debía acompañar al estreno de El Caballero Oscuro. Y para ello debía contar con una de las grandes mentes del universo de Gotham. Allí estaba Paul. Y Arkham Asylum, en gran parte gracias a él, se ha consagrado como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos.

table. Vivimos el lanzamiento de un nuevo Zelda: Spirit Tracks. Con mucha diferencia, la peor aventura que ha protagonizado Link en los últimos tiempos.

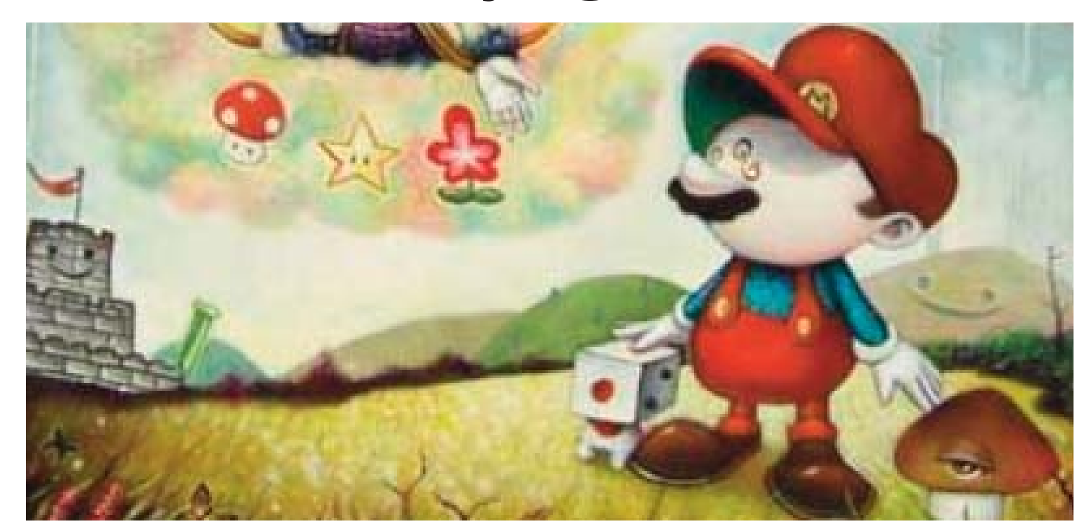
En materia multiplataforma, tampoco fue un año como para tirar cohetes. Del más sobresaliente, ya hemos dado buena cuenta hablando en la sección de juego del año y en la del personaje. Batman Arkham Asylum fue un gran juego al que Arkham City va a tener francamente complicado superar.

El otro juego que mencionaremos es Assassin's Creed II. Tras la tediosa primera parte, muy pocos albergaban esperanzas en ver como sería posible reconducir una franquicia que había nacido con vítores de magnánima y se había ahogado en su propia desidia. Sin embargo lo hizo. La aventura protagonizada por Ezio Auditore resultó sobrecogedora, no solamente por el fastuoso despliegue técnico, sino por venir acorde, esta vez sí, de un guión y un desarrollo brillantes. Entre él, Batman y Uncharted 2 se repartieron la práctica totalidad de títulos a juegos del año de las más prestigiosas revistas del sector.

También hubo espacio para secuelas que ya parecen eternas. En los primeros meses de ese año, Capcom lanzó el cuarto capítulo de Street Fighter y el quinto de Resident Evil. El primero es considerado como el mejor juego de lucha de todos los tiempos. El segundo fue duramente criticado por los fans más acérrimos, una vez que la franquicia ha abandonado totalmente el formato survival para instalarse en el de la acción. Pero si 5 son muchas, 6 que serán... CoD 6 o Modern Warfare 2 también vino en 2009.

GONZALO MALEÓN

El arte del videojuego



Hola a todos los lectores. Después de varios meses vuelvo a la carga con mis gafapasteces varias. En anteriores artículos he echado pestes sobre el mundo que rodea a la gafapastez y sin embargo ahora mismo siento como unas enormes gafas de varilla gruesa plastificada aparecen en el frontal de mi cara

Me meto en camisa de once varas porque no soy un artista y aun así voy a intentar dar un poco de luz a este tema tan interesante, tan manido y con tantas interpretaciones como es el que nos sugiere la pregunta ¿Es el videojuego un arte? Pues en opinión de el que escribe sí. Y voy a intentar explicar el porqué de esta opinión.

Para llegar a tan magna conclusión lo primero que tendremos que saber es que es el "Arte". Ni los más prestigiosos pensadores de todas las épocas se han puesto de acuerdo entre ellos para definir unánimemente que es el Arte, eso sin tener en cuenta que dependiendo de la época esa concepción ha variado. En terreno pantanoso me meto y del que Morris Weitz en su obra escrita el 1957 "El papel de la teoría en la estética" ya nos avisa que «es imposible establecer cualquier tipo de criterios del arte que sean necesarios y suficientes; por lo tanto, cualquier teoría del arte es una imposibilidad lógica, y no simplemente algo que sea difícil de obtener en la práctica". Ya nos hemos encontrado con el primer palo en las ruedas de nuestra bicicleta BH.

Vale, no sé lo que es el Arte, pero sé lo que es un juego... Esta la sabemos todos ¿verdad? Definiciones de lo que es un juego (y por extensión un videojuego) las hay a montones y todas ellas por gente muy capaz e inteligente





(Roger Callois, Chris Crawford, Sid Meier, Greg Costikeyan, Clark C. Abt, John Huizinga, etc...) Y aun así no se han puesto de acuerdo...

Por lo tanto y como opinar de momento es gratis voy a definir un videojuego a mi manera, lanzándome al vacío con una definición muy general y muy simple. Un videojuego es "esa cosa que nos compramos en la tienda de videojuegos(o Steam, o Megaupload), que se ejecuta en una máquina, nos propone experiencias mediante un canal de comunicación, las cuales superamos o vivimos gracias a nuestros inputs basados en decisiones"

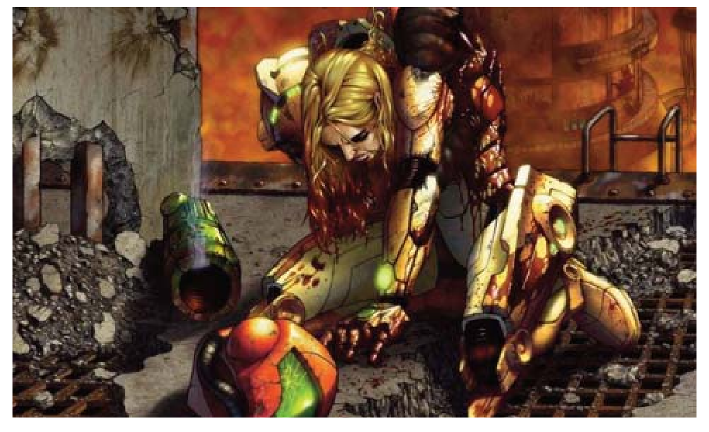
Una vez analizado lo que es Arte (lo que diga la Wikipedia básicamente) lo aderezo con la búsqueda de la "obra de arte total" de Wagner, le añado un componente de interactividad necesario en los videojuegos y una pizca de proceduralidad de los computadores, juntamente con el aliño de la patética definición de videojuego que he creado antes y nos queda que (alehop, triple salto mortal):

"El arte del videojuego es aquel producto realizado por el ser humano y ejecutado en un medio computacional a través del cual se expresan ideas, emociones o una visión del mundo con una finalidad estética, comunicativa o canalizadora de experiencias de un observador activo que interactúa directamente modificando el estado interno de dicho producto siguiendo una serie de reglas predeterminadas" (v0.9).

El videojuego es un arte total que mezcla otros artes para crear experiencias interactivas. Algún teórico se estará tirando de los pelos, pero quiero repetir que la visión de "videojuego" que propongo aquí es la del producto terminado; lo que compro en la tienda y no una serie de reglas, objetivos y mecánicas que en sí, es lo que es un juego.

¿Pero porque opino que el videojuego es un arte? No es porque lo sepa o lo crea; analicemos varios elementos que tendría otro arte y veamos si nuestros queridos juegos lo tienen:

El videojuego tiene Artistas (Jonathan Blow, Tetsuya Mizuguchi, Hideo Kojima...), Obras (Braid, Metal Gear Solid, Rez...), Público (nosotros)Técnica (Lenguajes de programación, plataformas y técnicas concretas como parallax, bump mapping, Inteligencia artificial...)





Percepción e intención (Metal Gear Solid ¿un juego de acción? ¿Un manifiesto antinuclear? ¿Una demostración de la impotencia de la atadura a nuestros genes?)

¿Qué mas puedo decir para justificar mi opinión de que el videojuego es un arte? Si el arte tiene Estilos artísticos, Géneros y Técnicas, el Videojuego también debería tenerlas para estar en igualdad de condiciones.

¿Qué Estilos artísticos tiene el videojuego? ¿Pueden los videojuegos presentar ciertos elementos comunes en una época o una zona geográfica? Definitivamente sí:

- Plataformas como SNES, Megadrive, MSX, Arcade... son un estilo artístico que aglutina un conjunto de técnicas comunes. Si los combinamos con el origen geográfico del juego tenemos cosas tan interesante como juegos de NES japoneses o juegos de Master System americanos que sin duda comparten similitudes.

- En tiempos modernos ¿Podríamos considerar un motor como Source o Unreal 3 como un estilo artístico? Sin duda estos "estilos" aglutinan técnicas comunes que hacen que todos los juegos de ese motor se parezcan entre ellos.

¿Qué Géneros artísticos tiene el videojuego? Aquí no tenemos ninguna duda, los géneros de los videojuegos están más que definidos: Puzzle, aventura, aventura gráfica, FPS, RPG, RTS, Plataformas, Conducción, Musical, juegos de citas, JRPG, Survival Horror...

¿Qué Técnicas artísticas nos presenta el videojuego? ¿Puede el videojuego presentar la misma variedad de técnicas como Armonía, contrapunto, pincel, carboncillo, etc...? el videojuego está plagado de técnicas que sirven para crear la obra:



- Nivel Técnico: 2D, 3D, parallax, Occlusion Mapping, Bump Mapping, toon shading, HDR, Inteligencia Artificial...

- Nivel Jugable: saltar, correr, esconderse, disparar, cubrirse, inventario, explorar, coleccionar...

- Nivel Interface: Teclado, ratón, Gamepad, Wiimote, Kinect, Guitarra Guitar Hero, alfombrilla de baile, Vibración...

En conclusión; haciendo un análisis superficial de lo que es Arte, cuáles son sus componentes (Wikipedia mediante eso sí) y utilizando mi propia experiencia he llegado a percibir que muchos elementos estructurales comunes de los demás artes también se encuentran en el videojuego y por lo tanto declaro el videojuego como arte, pese a quien le pese. Aunque toda esta parrafada no hacía falta para decir algo que ya sabíais.

JOSEP BERNAT (YUSEP)
PODCAST GAME OVER


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
MAFIA II
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

GTM Opina:

Hago amigos pegándoles un tiro



Dani Meralho
Redactor de GTM

Cuesta creer que formas tan "deshonrosas" como cercenar miembros y reventar cerebros cree vínculos tan aparentemente enraizables con el resto de nuestros congéneres

En una sociedad tan hipócrita como esta en la que está mal visto enseñar palabrotas a nuestros hijos y en cambio les dejamos que al mediodía les inunden la cabeza con programas como Mujeres y hombres y viceversa, el enunciado que encabeza esta opinión puede implicar que, fuera de contexto, nos indique un claro desajuste tanto de valores como emocional por parte del redactor.

Nada más lejos. No se puede negar que estamos asistiendo --desde hace muchos años-- a todo un fenómeno sociológico en torno a las relaciones personales a través de los videojuegos. Porque sí, porque ahora ya hemos pasado del tomarnos unas cañas o visitar la casa del amigote, a partirnos las caras virtualmente o reventar cienes de zombis a ritmo de tambores estivales.

Ejemplos de ello hay cientos en la red. Desde los mundos persistentes o MMO hasta los más grandes FPS como la saga Battlefield.

Comunidades, clanes, equipos, etc. Todos tienen un denominador común. El multijugador. Decenas de jugadores que con el tiempo y el uso acabarán meses más tarde presentándose formalmente.

Antes vivíamos el pc de un modo no muy distinto al de ahora. Y hablo de pc ya que soy antes eso que cualquier otra cosa, por ejemplo: consolero... que lo fui,



Hoy en día los jugadores podemos desparramar las vísceras de nuestro vecino sin que por ello haya mal rollo

pero la diferencia entre aquellos tiempos y los de ahora es simple y llana. Hoy cada uno juega desde su casa. Padres preocupados porque su hijo no se relaciona y demás fatalidades de la vida. "*Mi hijo no tiene amigos. Está todo el día metido en la habitación*".



Qué equivocados y desconocedores son esos padres. A lo segundo nada tengo que decir... pero a lo primero... discrepo. Que miren su cuenta de Facebook. 1289 amigos. ¿que a cuántos conoce? Bueno... eso es otra cosa.

Seamos serios. Hoy no hace falta que nos veamos la "jeta" para relacionarnos. Podemos pegarle un tiro en la nuca o desparramar las vísceras de nuestro vecino sin que por ello haya "mal rollo". Tan rícamente, como si fuera lo más normal del mundo. Y hasta reirnos o rememorar una partida luego en el bar como si realmente lo hubiéramos vivido.

Porque señores, es así. Matar y destruir crea vínculos. ¡Si hasta aprendes idiomas cuando entras en un servidor extranjero!

Y se hacen amigos. Muchos más que si tuviéramos que salir a la puerta de un centro comercial. Algunos de quita y pon, pero otros con los años y con ya cierta madurez,incluso llegan a verse personalmente. Y hasta caerse bien, lo cual es ya más extraño.

Yo mismo tengo una no muy nutrida pero suficiente lista de amigos en Steam. Quedamos muchas noches y tardes de fin de semana para matar zombis. Con algunos hasta entablas conversación, con otros no hablas de nada. Tan sólo disfrutas del momento y de la partida, pero nunca te crea esa sensación de estar solo. Y lo mejor es, que aún después de un año, nunca han llegado a enfadarme ni a traicionarme. Es que no pueden.

Los amigos que haces en un campo de batalla virtual son casi tan buenos como los de verdad. Y lo mejor es que no pueden traicionarte

GTM Opina:

Ya tenemos Wii U. ¿Y qué pasa con Wii?



Gonzalo Mauleón

Redactor Jefe de GTM

Llegó el 7 de junio. El Día D en el que Nintendo iba a mostrar al mundo a la que iba a ser la sucesora de su máquina de sobremesa. Todo muy bonito... o no tanto

No voy a entrar a debatir sobre la puesta en escena de la conferencia. No voy a mencionar las ambigüedades con las que las cabezas visibles de la compañía nipona nos deleitaron en una de las conferencias más confusas que yo he tenido el gusto de presenciar. Sea el campo que sea. Ya tenemos nuevo "cacharro" para sabe dios cuanto tiempo. Y por si fuera poco, ya podemos darle hasta nombre: Wii U. Pero más allá de eso, el panorama de Nintendo me da miedo. Me produce una desazón tremenda como consumidor. No se lo que va a pasar. Pero el futuro a corto plazo, se me presenta con negras sombras por los cuatro costados.



A día de hoy Nintendo tiene 3 plataformas en funcionamiento. A saber, 3DS, DS y Wii. Las dos últimas, a las que Nintendo les debe practicamente su vida, pasaron con mucha más pena que gloria por el escaparate mundial donde se presentan puntualmente las novedades para la 2011-12.

Centrándonos en materia doméstica, no se a qué juegan en Nintendo. Si es al despiste, enhorabuena, lo habéis conseguido. Después de presentar una nueva máquina que no llegará nunca antes de 12 meses, aderazados con el lanzamiento de unos cuantos multiplataformas cuyos videos en la presentación corrían sobre hardware ajeno y podremos disfrutar en la competencia a la vuelta del verano. No lo entiendo. No lo entendí cuando desde GTM asistimos atónitos a este esperpento mientras trasmitíamos en directo para todos vosotros. Y no lo entiendo ahora dos semanas después. ¿De qué sirve un Modern Warfare 3 en 2012 cuando

Nintendo ha decidido abandanar a Wii a su suerte, a pesar e que aun falta un año para que llegue su sucesora



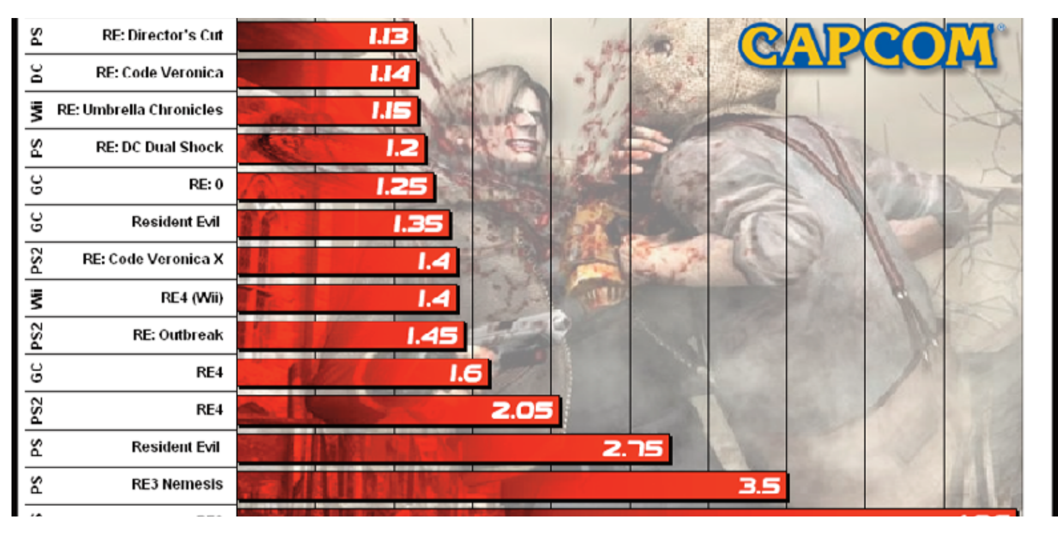
para esta navidad ya habré sacado no se cuantos prestigios en PS3 o 360? ¿Un Ninja Gaiden? ¿Un Assassin´s Creed al que le habré reventao el platino o los 1000G al mes de su salida?

Pero si esto me desconcierta, el trato que le espera a Wii por parte de su casa madre me enferma. Llevamos dos años en los que los juegos realmente fuertes y potentes se han espaciado en el tiempo hasta límites dificilmente asumibles. Pero lo que hay en el horizonte es más desolador que lo que vió Frodo a las puertas de Mordor. Lejos de solapar los últimos meses de Wii con los primeros de Wii U, Nintendo ha dado el tiro de gracia a su consola un año antes de que su sucesora se asome siquiera a las tiendas.

Desde Nintendo parecen apostar todo a una única carta con la salida de Skyward. Un título para 12 largos meses es algo que como consumidor me parece una maniobra cuestionable y reprochable. Yo aposté de inicio por Wii. Fue mi primera consola next-gen que entró en mi salón. Y en los dos últimos años he jugado más a mi vieja MegaDrive. Este E3 era una oportunidad única para darle la despedida que se merece a una consola que ha cambiado y revolucionado toda la industria del videojuego. Y se podía haber hecho con un mínimo de dignidad anunciando dos o tres títulos que avivaran nuestra llama como *wiistas*. Pero no. Alguien decidió que ya está bien de Wii, así que mejor olvidarla.

Skyward fue lo único de factoría Nintendo que vimos en el E3 de la mano de la casa madre. ¿Os parece suficiente para una máquina que apenas cuenta con el apoyo de otros desarrolladores?

Camarero, una “secuela” por favor



Con gente a favor o en contra, las secuelas por lo general están únicamente reservadas a unos pocos títulos del mercado. Lo que antes era exclusivo de unos pocos, hoy en día parece materia obligada. Saciando así, el ansia por el público de más y --aunque no siempre-- mejor material. Este mes mi veredicto es a favor. ¿Por qué? La respuesta a continuación...



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Hace años, el videojuego que era “bendecido” con una segunda parte lo hacía por dos cosas: Una, por el gran número de ventas obtenido y dos, por la cantidad de críticas positivas tanto por parte de la prensa especializada como por los usuarios que lo habían jugado.

Hoy en día esto sigue siendo así, aunque quizás no del modo esperado y no a gusto de todos los que gustamos de aporrear el mando.

Conocemos el dicho de “segundas partes nunca fueron buenas”, y la verdad es que no podemos estar más equivocados. Es verdad que cuando una secuela no está a la altura --siempre según los gustos de cada uno-- no sólo no mejora su primera parte, sino que suelen enterrar una saga para siempre, pero también son muchísimas las ocasiones en las que mejoran de forma exponencial el producto original. Léase Portal 2, Left for Dead 2, Mass Effect 2...

Sí, parece ser que un simple dos es lo que realmente diferencia a una secuela. Pero... ¿qué pasa cuando de esta pasamos a terceras, cuartas y quintas partes sin aparentemente un control? ¿son plausibles? ¿Pecan las compañías al arriesgarse a saturar y aburrir al jugador?

Sí... y no. Con matices. Ya que una segunda parte puede mejorar el producto original, es totalmente factible que las secuelas de las secuelas hagan lo mismo. Complicado pero no imposible. ¿Alguien se ha quejado de un Final Fantasy... VII?

¿Por qué no disfrutar de un título hasta la saciedad si es realmente bueno? Tratar de crear nuevas franquicias está bien, pero también es contraproducente, ya que corren el riesgo de marear al comprador y hacer que este se encuentre en un bucle del que, o bien está muy informado o al final acabará perdiéndose lo mejor y abandonará. Si son todos tan parecidos, ¿por qué no limitarse a hacer una secuela con los

¿Sagas continuistas o no?

Para gustos. Aunque es preferible que todo guarde un orden lógico, no son pocos los jugadores que desean que las continuaciones den un giro de 180 grados a las tramas de los originales. Aunque ambientados en su mundo y aún conservando el mismo título, la moda de que la secuela no tenga nada que ver salvo el nombre, es cada vez más común y frecuente. Lo piden los jugadores, en silencio a costa de que hablen sus bolsillos., Puede que parezca increible, pero si vende entonces es porque el método funciona.



consiguientes cambios y mejoras merecidos?

Donde más se nota esto es en los FPS (firs-person-shooter). Pocas cosas cambian entre la mayoría de ellos. Salvo el argumento y el acabado general, podríamos estar jugando a ciegas a distintas sagas sin que apenas se notara la diferencia.

Al igual que con un libro una vez concluido. Puede que queramos seguir disfrutando de más. ¿Cómo se le dice a un seguidor de Harry Potter que tras una primera lectura... ahí todo termina?

En los videojuegos pasa lo mismo. Todos queríamos en su momento continuar las aventuras de Lara Croft, y hasta cierto punto... Entonces y tras muchas otras entregas, Lara Croft vuelve a nuestras vidas. Más pero mejor, siendo una secuela. ¿Es mejor matar al personaje y abandonarlo cuando de por sí tiene todavía mucho potencial?

No. Incluso Duke Nukem ha vuelto a pesar de todos los contratiempos. Otra cosa es lo que los análisis recientes hayan decidido respecto a sus valores de jugabilidad y potencial compra. Pero... ¿por qué todos queríamos otra continuación?

Ahora un lector se preguntará: ¿y qué me dices de la saga Resident Evil?

Esto es harina de otro costal. Vale que ultimamente --sobre todo en el caso de este juego-- se hayan apartado demasiado de lo que era el género, pero la gente sigue pidiendo más. Además las nuevas generaciones de videojugones no relacionan dicha saga con un “survival horror”, sino con un juego de acción.

Pero no siempre todos los grandes juegos han tenido secuelas. El basar el bien hacer de un juego en el número de ventas es al mismo tiempo un arma de doble filo. El caso más conocido y que más clama al cielo, lo tenemos en Mirror´s Edge. Un gran título de plataformeo demasiado original que vio frustrada su secuela al no vender lo que sus desarrolladores consideraban como “óptimo”. ¿Y cuántos se habrán quedado de ese modo por el camino? Más de los que nos podríamos imaginar.

Muchos de los juegos que pudimos disfrutar durante nuestra infancia-adolescencia jamás vieron la luz en forma de secuela. Sobradamente buenos para la tecnología de la época y con bastantes pautas a tener en cuenta para los formatos que hoy se gastan. Algunos de ellos por fortuna han vuelto pero por lo general perdiendo su esencia. Aunque eso no es culpa del juego, sino de quien toma las riendas en su desarrollo.

Las secuelas deben existir y si son buenas mejor que mejor. ¿Por qué no?

III, 5, XIII-2... ¡Basta!



Cuantitativamente estamos ante la generación que menos IP's de nuevo cuño ha aportado a la historia del videojuego. Basta un simple vistazo a las estanterias de los comercios para ver que el 75% de lo que allí vemos viene acompañado de un número detrás. Pero lo peor de todo es que no viene acompañada de calidad



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

En un mundo donde el éxito y el fracaso viene medido por una cruel espada de Damocles, entiendo perfectamente la visión de las desarrolladoras. No quieren dar pasos en falso y saben que relanzar una franquicia de mediano éxito les granjea una cuota muy importante de ventas. Hasta ahí no engañamos a nadie. Un nombre es algo muy importante. Y deberiamos distinguir entre una secuela y un mal uso de un nombre. Lost Odyssey, por ejemplo, no vendió lo que merecía vender por no llamarse Final Fantasy. Y curiosamente, Final Fantasy vendió mucho más de lo que merecía sin serlo. Otro caso ya es la sobreexplotación que estamos viviendo. Estamos estirando el chicle más allá de lo humanamente admisible. Y muchos ya han roto la cuerda.

Hay juegos que eran concebidos como capítulos autoconclusivos, a los que la avaricia les ha llevado a alargar sin sentido su existencia. Cuando hablo de este tema, siempre pongo como ejemplo la saga God of War. El cómo un juego otrora sobresaliente se ha ido ahogando en sí mismo por la sistemática reutilización en todas sus entregas de su fórmula ya caduca. Kratos ya no da más de sí. De hecho ha llegado un punto en el que me da igual lo que pase con el Olimpo, con los Titanes y con su señora madre. Ghost of Sparta me pareció un intento banal de intentar contar algo que ni siquiera sabían bien los desarrolladores que era y que tenía a Kratos como protagonista. ¿Un cuarto juego "grande" para el 2012? No gracias. Aun no he digerido la decepción que me causó el III.

Y aunque este es un caso de andar por casa, no es el único. A este carro se le pueden subir perfectamente toda la legion de Call of Duty, con sus Modern Warfare al frente; Assasin's Creed cuyo Revelations solo presagia un "más de lo mismo"; Killzone que ya no puede aguantar más chascos y con la sospecha de lo que

La locura de la cronología

Tantas vueltas para arriba y para abajo dentro de un mismo universo hace inevitable que encima tengamos que padecer el engorro de ir adelante y atrás en el tiempo. Hasta el punto que años después, incluso recomiendan no seguir la secuencia numerada, y sí la cronológica para intentar entender el por qué de las cosas.

Al final, con tanto enredo solo se consigue crear un malestar innecesario al jugador. Y más aún cuando estos capítulos que intentan contar algo que se quedó en el tintero, adolecen en muchos casos de la debida consistencia narrativa.



pueden llegar a ofrecer realmente las terceras partes de Gears of War y Uncharted 3. Encumbrados en sus segundas entregas, pero con la incertidumbre de que si no superan lo visto anteriormente, todo el mundo los va a señalar como fracasos. Estos para colmo, juegan con el enemigo en casa.

Eso sin hablar de las enormes decepciones que me han causado segundas partes de juegos que por una causa u otra se han ganado un hueco en mi corazón de jugador. Varias son las astillas que llevo clavadas en el corazón. Bioshock 2, Kane and Lynch 2 o Dead Rising 2, las más notorias. Pero desde luego que hay sitio en este dudoso trono para unos cuantos más, de los que ahora, gracias a Dios, prefiero olvidar antes que seguir haciendo bilis.

Una secuela es algo que no debería lanzarse a la ligera. Y menos con juegos que de una u otra forma han calado muy hondo dentro de los jugadores. Pero esto es algo que no son capaces de entender en los diversos departamentos de marketing de las cientos de desarrolladoras que hay por este bendito planeta. Esa impronta que nos ha dejado un juego es algo imborrable. Da igual que haya salido hace cinco años y ahora, al intentar rejugarlo, quiera arrancarme los ojos y decirme a mí mismo como era posible que yo amara semejante chusta. Eso da lo mismo. Es algo que no se puede mancillar con “algo” que se llame igual y tenga un número detrás, pero al que cualquier parecido con el original, es pura coincidencia. Vale, salen los mismos muñequitos, e incluso intenta continuar la historia desde un punto inconcluso, real o inventado, de lo que yo recuerdo. Pero no.

Hace no mucho tiempo, en un foro por el que suelo pasarme habitualmente, elaboramos una lista sobre que juegos eran realmente merecedores de formar parte de una franquicia. La desazón que me produjo ver como no precisamente muchos la merecían y sin embargo, ya contaban con dos capítulos a sus espaldas y alguno más en camino, era innarrable. Y otros tantos que bajo mi particular visión como jugador, eran merecedores de ella y no la tenían, otra tanta. Pero con la mente fría, casi que mejor. Visto lo que han hecho algunos con ciertas licencias, prefiero mil veces guardar el recuerdo en mi memoria, que no volver a jugar a “algo” que se llama igual, que intenta continuar no se sabe qué y que su mayor logro es tener un número al lado del nombre que tan buen recuerdo tengo. Cuando anunciaron el no al desarrollo de Mirror’s Edge 2, me alegré. No soportaría ver a Faith convertida en un nuevo Mario que ya no sabe ni a qué dedicarse.

Anglicismos en el día a día



Desde este humilde espacio en GTM, Hernán Panessi, nuestro columnista sudamericano, nos da su visión en defensa del fetichismo por los objetos, a sabiendas de su obsolescencia, tomando como punto de partida el avance del VoD en Argentina

Los tiempos cambian. Evolucionan. La tecnología, y no es ninguna novedad, sigue su cause natural para adelante, para arriba o para donde quiera que vaya. Y así me sorprendió hace unos días. Hace muy poco tuve una reunión con una importante empresa de video on demand en Latinoamérica para evaluar la posibilidad de pasar las películas de mi distribuidora cinematográfica –VideoFlims Distribución, www.videoflims.com.ar- hacia esa novedosa plataforma. Y la cosa no estuvo para nada mal. Es que éste parece ser el cause natural del cine, la televisión hogareña y el mundo audiovisual. Video on demand, VoD para los amigos.

Todavía el panorama no está muy claro por estos lares. Al menos no en toda Sudamérica – aunque por ahí Chile ya metió vestigios de avance con www.bazuca.com, un portal virtual para ver pay per view legal y en alta calidad de imagen-. Los rumores que llegan desde el Norte son, por lo visto, que esta tecnología llena de bytes y con poco de esa tríada querida de "policarbonato-aluminio-plástico", vía NetFlix, terminó por devastar la cultura del videoclub –empezando por Blockbuster y Movie Gallery-, dando un salto hacia una nueva cultura de consumo: todo tiene que ser mediante Internet, condenando a la desaparición a los lugares y los objetos.

Tal decisión, para mí, que soy un nostálgico, un tipo sensible, un fetichista de las cosas, un coleccionista de memorabilia –todavía sigo comprando VHS's en tiendas de saldos y CD's originales-, me resulta cuanto menos curiosa la evolución, hasta podría decirles que en cierta parte me toca fibras sensibles.

Suelo, por natura, rechazar los cambios abruptos. Y acá se chocan dos paralelas. El negocio (etimológicamente el negocio es la negación del ocio) y el ocio (actividades lúdicas puras y duras) se intersecan. Por un lado, es inevitable el paso a lo digital –las películas al VoD y a la altísima definición (leí en Twitter, en un dejo de genialidad, que "la cinefilia se está convirtiendo en descargar películas en 1080p")-; por otro, y a consecuencia de ello, desaparecerían los DVDs que tanto placer me da fabricar y comercializar, pese que hace tiempo dejaron de ser un negocio –incluso, llegué a escuchar que el Blu-Ray Disc, la nueva generación de discos, nació muerto-. Está claro, es eso: negocio.

La posta que viene desde Estados Unidos, eterno vanguar-



dista en cuestiones de mercadeo, es que con el video on demand se reducen los costos de producción, mejoran considerablemente las condiciones de visión y se multiplican las ganancias.

O, más bien, lo que quiero decir es que yo soy un antiguo y el ocio mutó irreversiblemente hacia lo digital. No sé si quedan caciques que defiendan a ultranza lo físico, el factor fetichista de “una buena cubierta de tapa, lindo gráfica en el lomo, extras variopintos y la facilidad en la manipulación”, pero habrá que acostumbrarse a que para ver una película haya que prender el monitor de la PC, el CPU, ponerse unos auriculares e introducir número de tarjeta de crédito, user y pass.

Habrá que acostumbrarse al cambio, como a todo. Esto es lo que viene, si que ya no vino y sigo demorándolo en mi mente.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi


juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

Maratón solidario contra el cáncer



Videojuegos contra el cáncer es una iniciativa solidaria que tiene como objetivo recaudar dinero para los enfermos de cáncer mientras todos pasamos un buen rato. Para ello, hemos organizado una maratón solidaria de 72 horas, durante las cuales jugaremos de forma ininterrumpida a diversos videojuegos

Todo se retransmitirá por Internet, mediante dos cámaras web de alta definición (una apuntando hacia los jugadores y otra con la imagen del juego). Los días escogidos han sido 22, 23 y 24 de julio, es decir, viernes, sábado y domingo. De la misma forma, abriremos un chat para que vayáis comentando todo lo que queráis.

Durante la maratón vamos a sortear decenas de juegos (aún están por confirmar los títulos, os iremos informando). ¿Cómo lo haremos? Vamos a abrir una cuenta de donaciones de PayPal, y los juegos se sortearán entre todos los donantes. Por ejemplo, si cada hora podemos regalar un juego, los donantes de la última hora serán los candidatos a llevarse el título. Es decir, si colaboras, optas a premio. Por tan solo 1€ puedes llevarte un juego por la cara. Próximamente anunciaremos los títulos, a qué hora se sorteará cada uno, etcétera.

Posteriormente, todos los beneficios se repartirán entre dos organizaciones. Por una parte, la mitad ira para la AECC (Asociación Española Contra el Cáncer), y la otra mitad será para Juegaterapia, asociación que se encarga de llevar consolas y videojuegos a los niños enfermos de cáncer y otras patologías oncológicas en los hospitales.

Una vez finalice el evento, habrá menciones especiales para los usuarios más solidarios, así como para los juegos que más dinero han conseguido recolectar. De la misma forma, haremos un completo seguimiento de la entrega del dinero a ambas instituciones, en esta maratón que no tiene precedentes en nuestro país.

En los próximos días iremos ampliando la información así como anunciando a los jugadores que van a formar parte de la iniciativa. Si tenéis cualquier duda podéis contactar con nosotros en nuestro mail, nuestro Twitter o nuestro Facebook.

La cuenta de PayPal ya está abierta y ya puede recibir donaciones. Las que se hagan hasta el día de comienzo entrarán a sorteo en el primer juego, para que toda donación tenga su recompensa. Gracias por ayudar a los enfermos de cáncer, entre todos, podemos hacerles la vida un poco más fácil.

web: http://www.videojuegoscontraelcancer.es
mail: contacto@videojuegoscontraelcancer.com
facebook: http://www.facebook.com/pages/Videojuegos-contra-el-c%C3%A1ncer/213439132034691
twitter: http://twitter.com/#%21/vdjvscancer



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3™

Te traemos todo del e3

conferencias

juegos


E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
XBOX 360

Conferencia de Microsoft

A las 18:30, religiosamente puntual, daba inicio la primera conferencia en directo (no, la de Konami no cuenta) desde el E3 de Los Angeles. El gigante de Redmond estaba listo para lo que sería una conferencia bastante descafeinada, y por suerte para el personal, corta.

Igual que Call Of Duty: Black Ops se encargó de abrir el evento en 2010, la saga repitió estrenando la conferencia con Modern Warfare 3. Eso sí, empezando demasiado light. Nada de acción para calentar al público, mejor cinco largos minutos de buceo por las profundidades para que no se emocionen demasiado. Llegada la acción nos encontramos con lo mismo de siempre: un shooter tan frenético y puntero como era de esperar.

Bioware estuvo allí haciendo la primera demostración del escaso uso de Kinect en juegos hardcore con Mass Effect 3. Todo queda en órdenes de voz a nuestros compañeros

Mejora bastante la cosa con el segundo título: Tomb Raider. La nueva imagen de Lara Croft le sienta de maravilla. Deleitándonos jugando los primeros minutos apreciamos un enfoque mucho más peliculero que las entregas anteriores. Una buena mezcla de plataformas y de aventura interactiva.

Y como se había rumoreado pocas horas antes de la conferencia, Bioware estuvo allí haciendo la primera demostración del escaso uso de Kinect en juegos hardcore con Mass Effect 3. Todo queda en órdenes de voz a nuestros compañeros. Bastante fiasco. Ghost Recon Future Soldier por su parte, nos muestra como navegar con voz y gestos por el armamento y un conjunto de opciones de personalización. Conseguido pero anecdótico.

Cambiando de tercio, se nos muestran algunas novedades menores en el interfaz de la consola. Por una parte y llegando bastante tarde con respecto a la competencia, Youtube. Por otra, bastante más interesante la integración del buscador Bing para el contenido de Xbox Live. Si buscamos, por ejemplo, Lego (en la presenta-



A diferencia del año pasado, la conferencia de Microsoft alternó juegos familiares para Kinect y juegos hardcore



ción, con la voz mediante Kinect), se nos muestran tráileres y juegos bajo demanda sobre Lego. Si de la misma forma buscamos Harry Potter, se nos muestran las películas. Para acabar el bloque muestran un nuevo canal donde se emitirán los combates de la UFC, muy posiblemente solo para Estados Unidos.

Volviendo a los juegos, llega el amado Cliff Bleszinski y su Gears of War 3. Tan burro como era de esperar. Vemos como Cliffy se enfrenta a un alienígena gigantesco acompañado por hasta 3 jugadores más. Sin duda, uno de los juegos con mejor pinta de este 2011. Acto seguido, el logotipo de Crytek unido a un tráiler lleno de sangre y romanos nos hace levantarnos de la silla. Nuestro gozo en un pozo al ver que Ryse, el nuevo título de Crytek no es más que un juego de acción sobre raíles para Kinect.

Fable: The Journey es el nuevo título en el que trabaja Molineux, un juego de acción aparentemente sobre raíles donde lanzaremos hechizos moviendo nuestras manos

Siguiendo con el ritmo, se confirma una reedición del primer Halo para septiembre. Pese a que la diferencia es notable, no acaba de convencer a nivel técnico. Con Forza 4 más de lo que ya sabíamos.

La nueva estrella invitada es Peter Molineux. Si, un nuevo Fable da el salto a la escena. Eso sí, como nadie se lo esperaba. Fable: The Journey es el nuevo título en el que trabaja Molineux, un juego de acción aparentemente sobre raíles donde lanzaremos hechizos moviendo nuestras manos. Sorprendidos, aunque no sabemos si para bien o para mal. Cambiando radicalmente de género, se anuncia un irrelevante Minecraft para Xbox Live.

Orientado ya a los más pequeños se nos presentan dos títulos para Kinect. El primero inspirado en el mundo Disney y su parque temático. El segundo en el Barrio Sésamo.

Y sube de nuevo el ritmo con el juego para Kinect del universo Star Wars. Se nos promete mucho: carreras de vainas, pilotar un X-Wing, sables láser y demás. Una vez lo vemos en acción, vuelve a decepcionar con su retraso y poca precisión de movimientos. De nuevo, la acción va





sobre raíles.

Siguiendo con Kinect, se nos presentan un conjunto de demos técnicas interesantes entre las que destaca la futura posibilidad de poner nuestra cara a los avatares de Xbox 360. También es presentado Kinect Sports 2, siendo uno de los anuncios más aclamados aunque parezca extraño. Los nuevos deportes son dardos, esquí, fútbol americano, golf, béisbol, tennis y fútbol. También es presentado Dance Central 2, coreografía en escenario incluida.

Kinect Sports 2 fue uno de los anuncios más aclamados aunque parezca extraño.

Llegando el final y una vez agradecida la asistencia, la conferencia acaba con un corto tráiler de Halo 4 que no va más allá de confirmar su existencia. Como podéis ver, la conferencia fue más bien floja. Muy pocas novedades, mucho Kinect y mucho juego multiplataforma, Algo que ya nos temíamos en la conferencia de Microsoft de este año. Una conferencia lenta, aburrida y que largo será criticada.



Que opina el equipo de GTM:



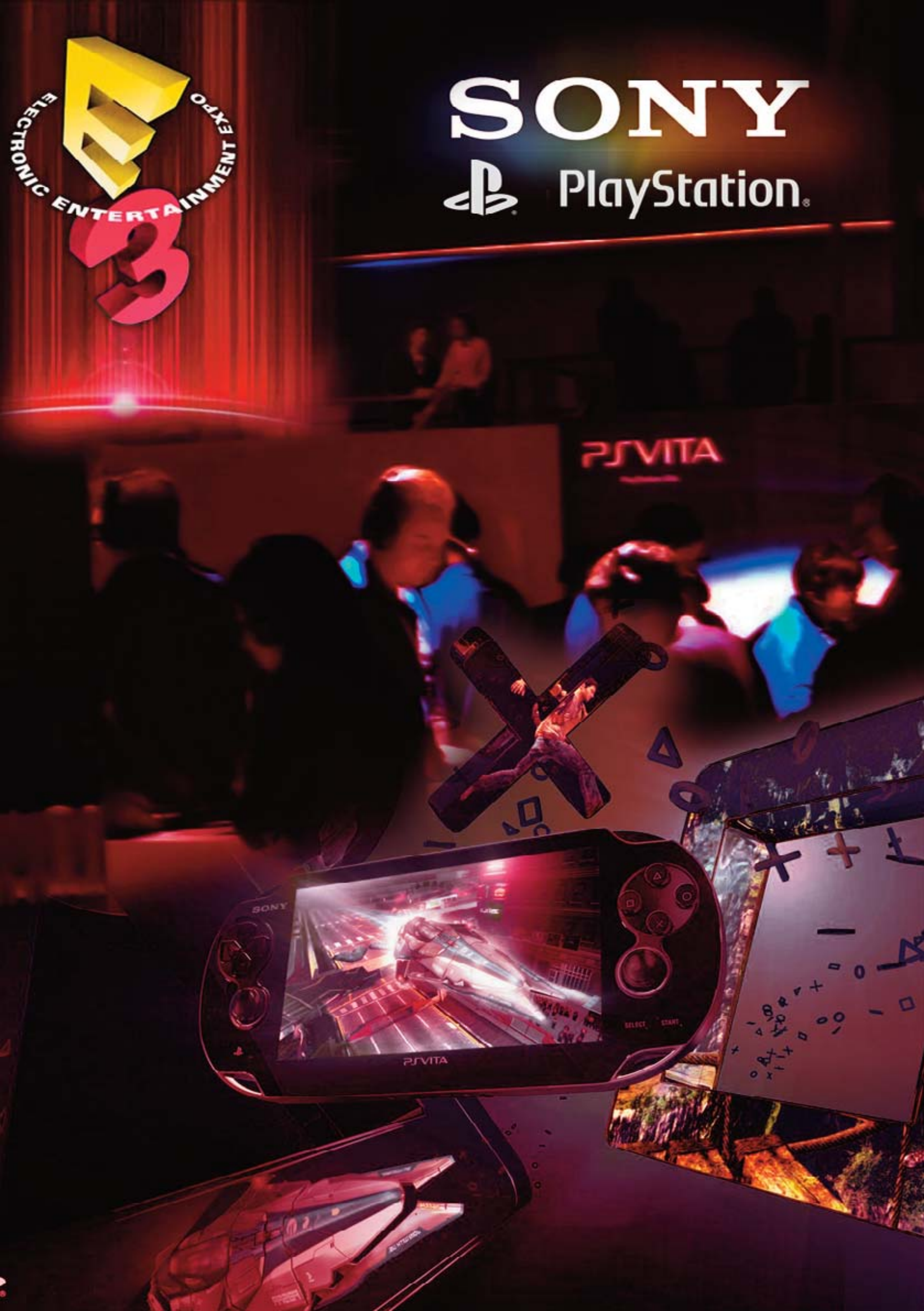
La apuesta por Kinect está cegando a una compañía que está perdiendo lo que tanto tiempo le costó conseguir. Los anuncios de Halo: Combat Evolved Anniversary y Halo 4 son insuficientes para un catálogo de exclusivos que pierde fuelle.

José Barberán



La conferencia de Microsoft fue aburrida, incluso arriesgaría a decir desastrosa. Una falta de orden harcore-casual en el material presentado impedía seguirla con interés. En fin, pocas cosas nuevas, y de estás, la mayoría flojas.

José Luis Parreño


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
SONY
PlayStation.
PS VITA
SONY
SELECT
START
PS VITA

Conferencia de Sony

La conferencia de Sony en el E3 2011 comenzó con casi 15 minutos de retraso. La impaciencia y casi el nerviosismo se fue apoderando de la sala hasta que un espectacular video, que muestra las bondades de la tecnología 3D y del PS Move, rompe el hielo. Una conferencia en la que la protagonista fue sin duda Playstation Vita, el nombre definitivo de la PSP2 o NGP

Le toca comenzar a un habitual en las presentaciones del gigante japonés: Jack Tretton, Presidente y CEO de Sony Computer Entertainment of America (SCEA); tras agradecer la presencia física y a través de internet a la conferencia, entra en harina anunciando una presentación de 90 minutos (no se confirma por tanto el rumor de las 5 horas) y pidiendo disculpas a todos los usuarios por los problemas de seguridad que han sufrido en las últimas semanas. Agradece de igual modo el apoyo de las compañías y usuarios a pesar de todo lo ocurrido. La conferencia de Sony no podía comenzar de otro modo y no hubiese estado mal el anuncio de las medidas que se han tomado para evitar que estos episodios vuelvan a ocurrir.

Tras las disculpas, llega el habitual repaso a la fortaleza de la marca Playstation cuidando con mucho mimo todos los detalles y datos acerca de la implantación de la PS Network, falta le hace.

Y llega el momento de los anuncios y presentaciones y lo hace con fuerza, tras comentar Tretton las bondades de la franquicia Uncharted, salen a escena Evan Wells y Christophe Balestra de Naughty Dog que juegan una demo de Uncharted 3:Drake's Deception y muestran un trailer inédito con distintas localizaciones del título, algunas de ellas totalmente nuevas. La demo se desarrolla en el interior de un lujoso barco azotado por una terrible tormenta, muestra el dinamismo y la variedad de situaciones que han hecho de Uncharted una de las sagas estrellas de la consola de Sony. Uncharted 3 llegará a las tiendas el 1 de noviembre y contará con una beta multijugador a partir del 28 de junio.

Tras Naughty Dog, Jack Tretton presenta ahora a Marcus Smith de Insomniac Games, que llega con Resistance 3 bajo el brazo, Sony empieza fuerte su presentación. Tras una breve introducción a la historia de la saga llega el momento de jugar el título, en el todo parece mucho mas grande y espectacular que en los juegos anteriores de la franquicia. El 7 de septiembre podremos comprobarlo en persona.

Uncharted 3 y Resistance 3 se han mostrado a los asistentes en 3D, lo cual aprovecha Tretton para recordar el compromiso de Sony con esta tecnología y anunciar los remakes de God of War

Uncharted 3 y Resistance 3 se han mostrado a los asistentes en 3D, lo cual aprovecha Tretton para recordar el compromiso de Sony con esta tecnología



El precio de PS Vita sorprendió para bien





Origins Collection (Chains of Olympus + Ghost of Sparta) e ICO & Shadow of the Colossus Collection en HD y por supuesto 3D, ambos están también previstos para septiembre.

Tras un repaso a los juegos que ya soportan las 3D pronostica que a final de año serán más de 100 los compatibles con ellas, y anuncia una pantalla Playstation HD de 24″ con tecnología dual-view que permite que dos jugadores vean en 3D el juego sin necesidad de "partir" la pantalla. Uno de los juegos que lo soportarán será Resistance 3 que vendrá incluido en un pack junto a la pantalla, cable HDMI y gafas por 499 $ (¿499 €?).

Tras las 3D le llega el momento al Move, del cual se anuncia que se han vendido casi 9 millones de unidades y se llama a Crhis Snyder y Erick Boenisch de



2K Sports para que comenten la implementación del Move en sus juegos deportivos, fundamentalmente el NBA 2K12 y ¿quien mejor que una estrella del baloncesto como Kobe Bryant para comprobar las bondades de un título que en palabras de sus desarrolladores "aparecerá el 4 de octubre de este año, con la intención de "cambiar el deporte"?

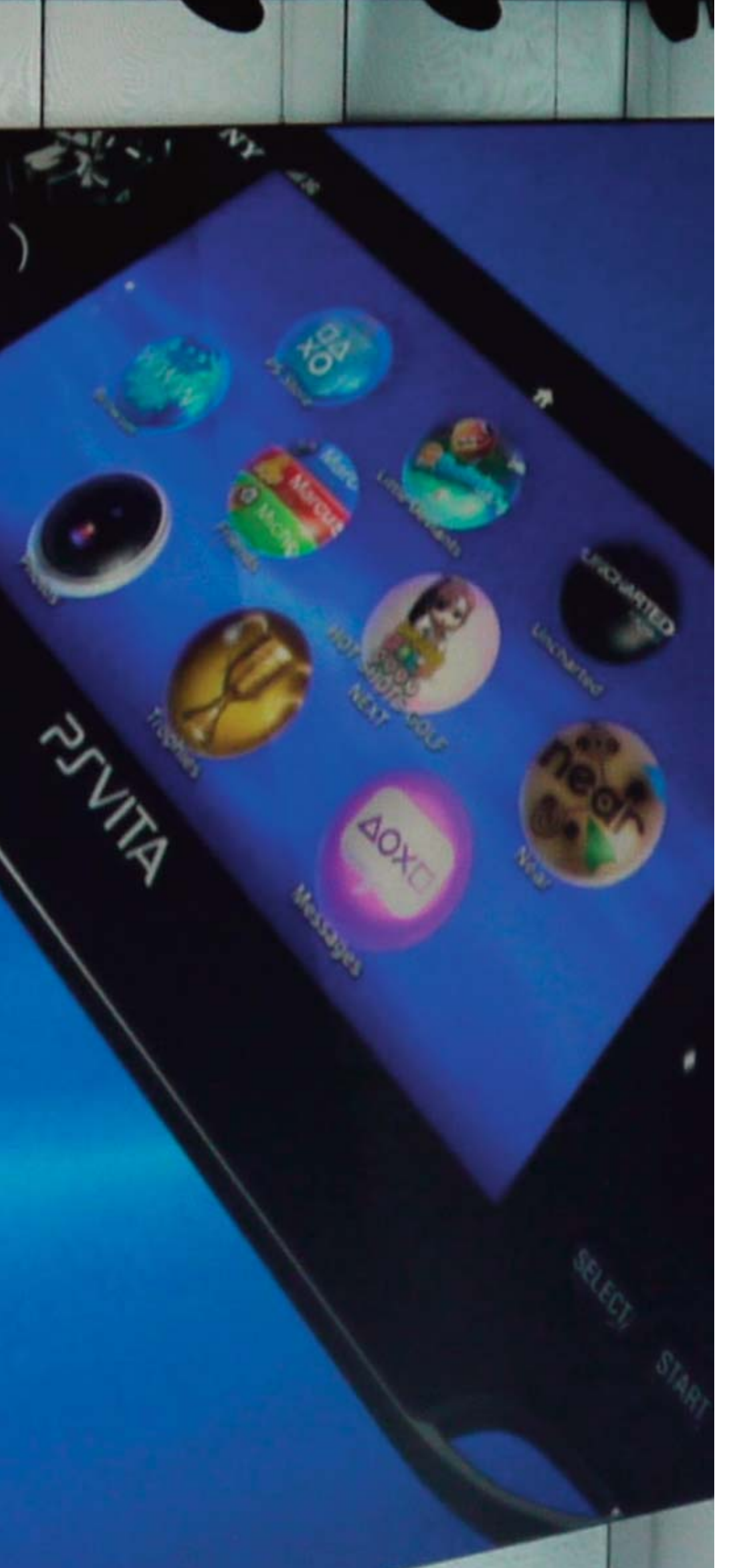
Tras la aparición de la estrella de los Lakers, se presenta Medieval Moves: Dead Man's Chest y el soporte para el control de movimiento de Sony en Little Big Planet 2 a partir de septiembre. Las luces se apagan y llega el momento a un juego que ya tenemos casi en las tiendas: InFamous 2, se muestra un espectacular trailer de lanzamiento y se anuncia que la creación de niveles por parte de usuarios, usando el Move, se retrasa a otoño de este año ¿habrá tenido algo que ver en este retraso el ataque a los servidores de Playstation?

Otros juegos compatibles con Move se anuncian mediante trailers: Sly Cooper, Thieves in Time, que tras la reedición de sus títulos anteriores llegará en 2012 con una aventura totalmente nueva. "Cada día es una lucha por la supervivencia" es el lema de Starhawk, de los creadores de Warhawk y ambientado en un épico fúturo. Hilmar Pettursson de CCP presenta Dust 514, un particular shooter en primera persona exclusivo en consolas de PS3, híbrido entre MMO y FPS y ambientado en el universo de EVE Online.

SonyO San Diego presentó Ruin, un RPG de acción y perspectiva isométrica muy al estilo Diablo que permitirá el intercambio de partidas pudiendo seguir el juego en cualquiera de las dos plataformas de Sony

El maestro de ceremonias Tretton da entrada ahora a otro ilustre del sector, Ken Levine de Irrational Games, que viene a presentar su Bioshock Infinite (que incluirá de forma exclusiva el primer Bioshock en su edición de PS3) y el uso que hará de Playstation Move y deja caer que están también trabajando para NGP pero que aún no puede comentar nada más. Tras despedir a Levine, Tretton anuncia el soporte para Move de Saint´s Row 3 y Star Trek, así como contenidos exclusivos de estos juegos para PS3.

Parece que Sony está moviendo bien sus hilos, lo cual se



confirma con contenidos exclusivos para PS3 en tres de los lanzamientos estrella de Electronic Arts: Need for Speed: The Run, SSX y sobre todo el esperadísimo Battlefield 3, que en su versión para la consola de Sony incluirá como extra Battlefield 1943.

Tras una hora sobre el escenario Jack Tretton se despide dejando el auditorio en manos de Kaz Hirai, presidente de Sony Corporation. Su presencia asegura algún anuncio importante y todos pensamos en los mismo: NGP. Tras pedir de nuevo disculpas por el caso Playstation Network y agradecer el apoyo y la paciencia de usuarios y compañías, se enreda en la presentación de Playstation Suite, una plataforma que pretende llevar el universo PS a dispositivos Android. Pero todos sabemos que Hirai no está en el E3 para esto, y seguidamente presenta a todo el mundo la sustituta de la PSP, su nombre (ya filtrado) Playstation Vita, con "capacidades de conexión y de posibilidades tecnológicas nunca antes vistas" pero no da lo que todos estamos esperando: precio y fecha de lanzamiento.

Llega el momento de los juegos que disfrutaremos en Playstation Vita y Bend Studios muestran el Uncharted: Golden Abyss que están desarrollando, sorprende el detalle tanto de los personajes como de escenarios y el sistema de control que mezcla el desplazamiento clásico mediante los sticks con el movimiento de la consola.

Le toca ahora a Travis Williams de Sony San Diego que presenta Ruin, un RPG de acción y perspectiva isométrica muy al estilo Diablo, que será exclusivo de Vita y PS3 y que permitirá el intercambio de partidas entre una y la

otra pudiendo seguir el juego en cualquiera de las dos plataformas. Se incide en la componente social muy marcada de Ruin.

Otro "clásico" de Sony llegará a PS Vita, se trata de ModNation Racers, que a pesar de que no es un port de la versión de PS3, será compatible con los millones de circuitos ya creados para la plataforma de sobremesa de Sony. Parece ser que permitirá elegir entre un control clásico con sticks o mediante los controles de movimiento que incorpora Vita. Como no podía ser menos, Little Big Planet también acompañará a la nueva portátil de Sony en su lanzamiento, incluye como principal novedad la posibilidad de incorporar cualquier objeto del mundo real al juego mediante el uso de la cámara de la Vita.

Yoshinori Ono de Capcom accede al escenario y anuncia que Street Fighter x Tekken estará disponible para Playstation Vita y PS3 con invitados especiales exclusivos como Cole MacGrath, protagonista de la saga inFamous, y acto seguido se pone a jugar a una demo en la que Cole hace frente a los clásicos Ken y Ryu de SF.

Se anuncia que no solo los estudios de Sony están dedicados a la nueva consola de la casa sino que compañías de prestigio como EA, Ubisoft, THQ, Activision, ... están trabajando actualmente en el desarrollo de más de 80 títulos para Playstation Vita. Aparte de los ya mencionados se ven imágenes de otros como Wipeout, Virtua Tennis o Samurai Warriors en un video en el que se garantiza que habrá títulos para todos los gustos y jugadores.

Uno de los anuncios más esperados de la conferencia fue sin duda el precio y fecha de lanzamiento de PS Vita: Finales del 2011 a 249€

Vuelve Kaz Hirai para dar a conocer los datos que todos esperamos, la fecha de lanzamiento no se especifica pero se indica que será a finales de 2011 y se indica que se pondrán a la venta dos versiones, la básica sin 3G a un precio de 249 $ / 249 € y la versión completa con conectividad 3G por 299 $ / 299 €. El bombazo de la noche es este, un precio igual al de la competencia y muy inferior al que cabría esperar.

Con un video resumen se da por terminada la conferencia de Sony en este E3 2011, una exposición dinámica e interesante que a falta de grandes mega-anuncios para la PS3, nos deja como dato más importante el nombre de la sucesora de la PSP y el precio de la misma.

Que opina el equipo de GTM:



Una conferencia bien planificada, aunque sin demasiadas sorpresas. Especial mención para la Vita. Que por precio y prestaciones lo tiene todo para irrumpir en el mercado con fuerza y hacerse con un catálogo a la altura de su hardware.

Miguel Arán



No pude seguirla en directo por lo intempestivo de su horario. Así que para cuando la pude ver, ya estaba pueto en antecedentes. No esperaba grandes nombres, y tampoco los hubo. Eso sí, me dejó helado el precio de Vita. O al final es mas modesta de lo que presuponemos o en Sony ha entrado la cordura.

Gonzalo Mauleón




ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Nintendo®
THE LEGEND OF
ZELDA
25th
ANNIVERSARY

Conferencia de Nintendo

La compañía nipona ha sido la última en mostrar sus cartas. Era sin duda alguna la conferencia más esperada de los tres grandes. Y como era de esperar no ha dejado a nadie indiferente.

Project Cafe, supuesto nombre en clave de la próxima consola de Nintendo, ha estado acaparando los medios especializados con los rumores de la presentación en el E3 de una consola cuyo pad resultaba casi imposible. Y así ha sido. Nintendo ha presentado Project Cafe, a partir de ahora WiiU.

Pero no adelantemos acontecimientos. Aprovechando el 25 aniversario de la saga Zelda, Nintendo ha abierto el evento rindiendo tributo con la interpretación de algunas piezas por una orquesta. Un bello inicio. El primero en saltar a escena es, cómo no, el señor Sigeru Miyamoto, quien sin cambiar de tema confirma el lanzamiento de The Legend of Zelda: Skyward Sword para finales de este año. Siguiendo con Zelda, el japonés anuncia el lanzamiento de A Link's to the Past para la consola virtual y menciona algunos detalles sobre el remake de Ocarina of Time que ya eran bien sabidos, como la inclusión de modo espejo y lucha contra bosses.

Más Zelda. The Legend of Zelda: The Four Swords, título cooperativo que acompañaba a A Link's to the Past en GameBoy Advance se podrá descargar a finales de año en la eShop de Nintendo 3DS de forma gratuita.

Pimero Satoru Iwata y posteriormente Reggie Fils-Aime fueron los encargados de presentar las novedades para Nintendo 3DS.



Pudimos ver pocas novedades para Nintendo 3DS que incrementan los temores sobre su catálogo. Wii brilló por su ausencia durante la conferencia, aunque no durante la feria

Bastante previsibles todas excepto una, Luigi's Mansion 2. Los juegos que pudimos ver en movimiento fueron:

Mario Kart: Más y más de lo mismo. La única novedad destacable que encontramos es la posibilidad de desplegar un ala delta, algo que parece demasiado enfocado a disfrutar del 3D y poco más.

Star Fox: Como ya hemos apreciado anteriormente, técnicamente muy obsoleto. No obstante, el modo a cuatro jugadores anunciado promete. El juego ha sido confirmado para septiembre.

Un nuevo Mario: Bastante más resultón que los dos anteriores. Un plataformas en 3D en el que podemos ver varios guiños a Mario Bros 3 para NES. Claros ejemplos son los bloques nota y el disfraz de tanuki. Promete.

Luigi's Mansion 2: La sorpresa de la noche para 3DS. Segunda parte del juego visto en Game Cube hace casi ya 10 años, y en el que manejaremos al hermano miedica de Mario por una casa encantada.

Kid Ikarus: El niño mimado de 3DS. Un claro ejemplo a nivel técnico del que podría aprender la misma Nintendo. Se confirma un modo multijugador contraoperativo.



Por último, se muestra un tráiler corto de los juegos en los que están trabajando las Third Party. En éste podemos ver Resident Evil Mercenaries, Cave Story, Ace Combat, Resident Evil Revelations, Driver Renegade, Mario & Sonic en los juegos olímpicos, Pac Man & Galaga, Tetris, Tekken 3D, MGS: Snake Eater. Como podéis ver, el catálogo de Nintendo 3DS sigue bastante cojo en cuanto a títulos de terceros. Pocas novedades que incrementan los temores sobre su catálogo.

Acabado con 3DS, llega el momento esperado. Reggie presenta la nueva consola de Nintendo: WiiU. Prácticamente todos los rumores eran ciertos, empezando por la pantalla de grandes dimensiones integrada en el mismo mando. La pantalla en el mando permite hacer cosas cuanto menos interesantes. La primera de ellas, utilizarla para jugar en lugar de la televisión, pudiendo pasar el juego al mando en cualquier momento. Una funcionalidad cuanto menos interesante y novedosa. El mando también incluye micrófono y cámara.

El mando de WiiU nos permitirá ampliar la experiencia de juego mostrando elementos adicionales como la pantalla inferior de Nintendo DS, e incluso combinar su uso con el mando de Wii. Un ejemplo algo excéntrico de este uso ha sido dejar la pantalla en el suelo en un juego de golf para visualizar la superficie donde se encuentra la bola.

A nivel técnico, no conocemos especificaciones detalladas, pero por lo que hemos podido ver se asemeja bastante a lo que son ahora Playstation 3 y Xbox 360. Con esto se cumplen los temores de muchos: Hardware de hace más de 5 años y lo que esto implica. Quedarse rápidamente desfasada en cuanto la competencia mueva ficha, cosa que va siendo hora.

En cuanto a catálogo, poco hemos podido ver por parte de Nintendo. Mucho juego social sin determinar y una demo técnica de Zelda. Eso sí, con una pinta tremenda. Muy posiblemente han querido dar mayor peso al apoyo que brilló por su ausencia en Wii y que ahora celebra de las





Third Party. Quedan confirmados Lego City Stories, Darksiders II, Batman Arkham City, un título de la saga Dirt, Ghost Recon Online, Aliens Colonial Marines, un Tekken y Ninja Gaiden 3. Algunos de los vídeos in-game eran de credibilidad bastante dudosa, pues los habíamos visto ya en conferencias de la competencia.

Y con ésta nueva apuesta arriesgada de Nintendo acaba la conferencia, en la que encontramos varios puntos a destacar. Lo primero, la total ausencia de Wii. Si no muestra nada nuevo durante el evento, podemos afirmar que la están enterrando y de forma bastante prematura. Por otro lado y como ya comenté, 3DS sigue sin un catálogo fuerte más que el desarrollado por la misma Nintendo.

Por último, ya de de cara a WiiU, no quiero dejar de mencionar el apoyo de las Third Party. Se prevé que la consola sea lanzada durante el 2012. El catálogo estará formado por juegos que ya habremos jugado la mayoría, siendo totalmente insuficiente. Esperamos que no se viva una segunda Wii y quede abandonada al poco de nacer.

Que opina el equipo de GTM:



Cuando presentas un producto de consumo al gran público, lo peor que te puede pasar es no hacerte entender: ¿Qué es WiiU? ¿Un mando? ¿Una consola? ¿Una plataforma? Lo demás: Ritmo mortecino y pocas novedades. Este no es tu año, Nintendo.

Miguel Arán



Una conferencia difícil la de Nintendo. Interesante, aunque difícil. El catálogo de juegos, en general, de los más flojos en años. A excepción del nuevo Mario para 3DS claro está. En cuanto a WiiU, muy muy mal vendida antes, durante y después del E3. Esto NO es un producto hardcore.

Jose Luis Parreño

No te pierdas los juegos presentados en el E3 en nuestra sección avances


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
EA
N7

Conferencia de EA

A las 21.30 era la cita con EA. Anteriormente el lugar donde más números de despropósitos por segundo se acumulaban. Donde asistíamos atónitos a presentaciones que rayaban la vergüenza ajena de productos insulsos, insípidos y con un marco de programación cuestionable

Pero es 2011. Y las tornas han cambiado. Es el turno del espectáculo.Sobre el papel, EA cuenta con unos grupos de desarrollo que ahora mismo son de lo más admirado dentro de la industria del videojuego. DICE o Bioware son dos de los estudios con mejores críticas dentro de las comunidades de jugadores. Y eso a la larga tiene que repercutir en algo. Y ese algo no es otro que calidad. Porque si algo vimos anoche en esta hora fue precisamente eso. Rápida, intensa, con un ritmo fulgurante siguiendo las tornas más básicas del showtime americano. Anoche se sabían los reyes. Jugaban a mano ganadora con cinco ases bajo la manga. Y no íbamos a tardar mucho en verlo.

Si sois asiduos a este tipo de conferencias, sabéis que una de las tornas básicas es comenzar con un plato fuerte y dejar para el final el bombazo. Esto regla de oro se siguió en parte. Las terceras partes de Mass Effect y Battlefield fueron las encargadas de abanderar dichos puestos. Pero lo que vimos entre medio nos dejó con un gran sabor de boca. Y si no lo creeis, mirad lo que pudimos ver.

Mass Effect 3 se dejó ver en una demostración jugable. Nada nuevo que no nos esperáramos. Sigue siendo un referente dentro del género de rol occidental. Y esta tercera entrega ha llegado para corroborarlo. De lo poco que pudimos ver nos quedamos con la aparente gran optimización de la que hace gala ahora el engine del juego. Fluido y estable, aun en combate. Parecen haber erradicado la gran lacra que arrastraban sus precuelas, que no eran otras que la gran inestabilidad de su framerate. Ahora parece que sí que han puesto verdadero interés en demostrar haber aprendido de errores pasados. Se desveló la fecha, atípica como de costumbre: 6 de marzo de 2012. Y lo hizo acompañado de una premisa: "Será el mejor de la saga".

Tras la épica intergaláctica dimos paso al que posiblemente haya sido uno de los momentos más desubicados de la feria. EA presentó al mundo NFS: The Run. Y lo que vimos era algo que desde luego ninguno era capaz de imaginar en un primer momento. Explicarlo es complicado. Ya no vamos a dedicarnos a correr en una serie de circuitos o tramos. La serie ha dado un gire tan radical como inesperado. Ahora hay historia. En la demo que vimos anoche, tras una alocada persecución y tras sufrir un brutal accidente, el conductor abandonó su vehículo para emprender una suicida carrera sobre los tejados de una ciudad mientras esquivaba las balas de un helicóptero. Tras abandonar tan inesperado escenario, caimos a un callejón donde tras un QTE nos hacemos con un vehículo policial a la par que noqueamos a nuestro perseguidor. Desconcertante, pero a la vez sumamente ilusionante. Va a dar mucho que hablar para bien y para mal en los próximos meses.



Los calificativos se quedan cortos ante el que posiblemente sea uno de los mejores juegos bélicos de todos los tiempos. Contará con beta abierta desde este mismo septiembre



Pero como dice la canción, que el ritmo no pare no pare no. Y no paró. Aun sobreexcitados por lo que acabábamos de ver, un pequeño repaso a un viejo conocido. Old Republic volvió con un tráiler cargado de acción y emotividad. La BSO es una obra de arte en sí misma. Lo hemos visto unas cuantas veces. Hemos leído bastante sobre él. Y aun así sigue sobrecogiéndonos cada vez que lo vemos en acción.

Tras la vorágine, un poco de calma con la línea EA Sports. Dos fueron los títulos presentados bajo este sello: FIFA12 y Madden NFL12. Prometen novedades. A buen seguro que las tendrán. Pero a pesar de contar con 3 estrellas de la NFL sobre el escenario, no fueron los que más aplausos arrancaron entre el público. Apuestan claramente por la línea continuista en un marco poco dado a los cambios.

El punto valle lo protagonizó la presentación de los Sims para Facebook. Un claro guiño a los nuevos ritmos que van a marcar la línea comercial de muchas compañías en los próximos años. Tuvo su parte en la conferencia, aunque a día de hoy siguen estando en un contexto extraño para este tipo de juegos. El E3 es terreno de grandes apuestas y de brutales desarrollos.

Cogiendo aire de nuevo, comenzamos la traca final que nos esperaba. El primero: Kingdoms of Amalur Reckoning. El tráiler mostrado fue simplemente impresionante. A ver en que queda que no es la primera vez que un video de este tipo acaba por convertirse precisamente en su peor enemigo. Sea como fuere no lo veremos en las tiendas como muy pronto hasta bien entrado el 2012.



Tras él, una nueva IP: Overstrike. Fruto del trabajo de la gente de Insomniac. Aparentemente un título menor dentro de la magnífica oferta que ha presentado EA en esta ocasión, pero que sin embargo parece tener un algo capaz de hacerse un hueco en nuestras jugotecas. El video lo presentaba como un juego de acción en el que el humor va a tener un papel fundamental.

Y como colofón final, un extenso video in-game de Battlefield 3. Los calificativos se quedan cortos ante el que posiblemente sea uno de los mejores juegos bélicos de todos los tiempos. Contará con beta abierta desde este mismo septiembre. Y ya os adelantamos que va a poner las cosas muy, pero que muy difíciles al próximo Modern Warfare 3. En PC a buen seguro que va a arrasar con todo lo conocido.

A falta de ver que es lo que hoy ofrece Nintendo, de las 5 conferencias denominadas como “grandes”, EA puede presumir de haber conseguido hacer que ésta no se nos hiciera larga. Y visto como está el percal en otros campos, es decir mucho. Y si encima lo aderezas con grandes dosis de calidad, el éxito tiene que venir por sí solo.

Que opina el equipo de GTM:



Desplegó un más que atractivo catálogo de juegos que sin duda se convertiran en "Must Have" para un gran número de usuarios, y mostró la demo que probablemente mas hype generará durante el E3 Battlefield 3.

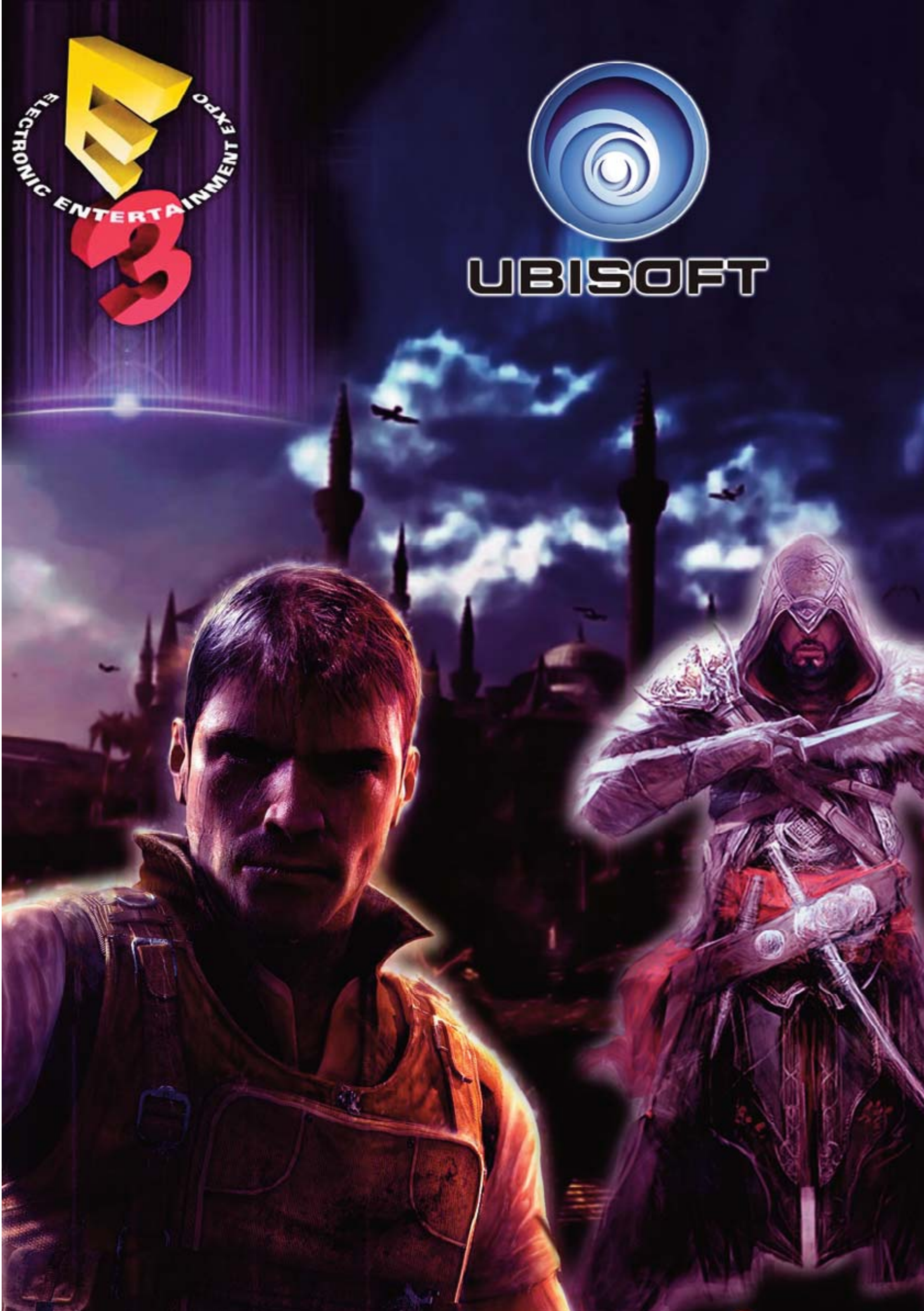
Sergio Colina



En mi opinión la clara vencedora del E3 2011. EA sigue apostando por la calidad y las grandes producciones: Multitud de juegos y géneros, tanto anunciados como novedades. Que tomen nota las demás compañías: Lo importante son los juegos, lo demás, humo.

Miguel Arán





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
UBISOFT

Conferencia de Ubisoft

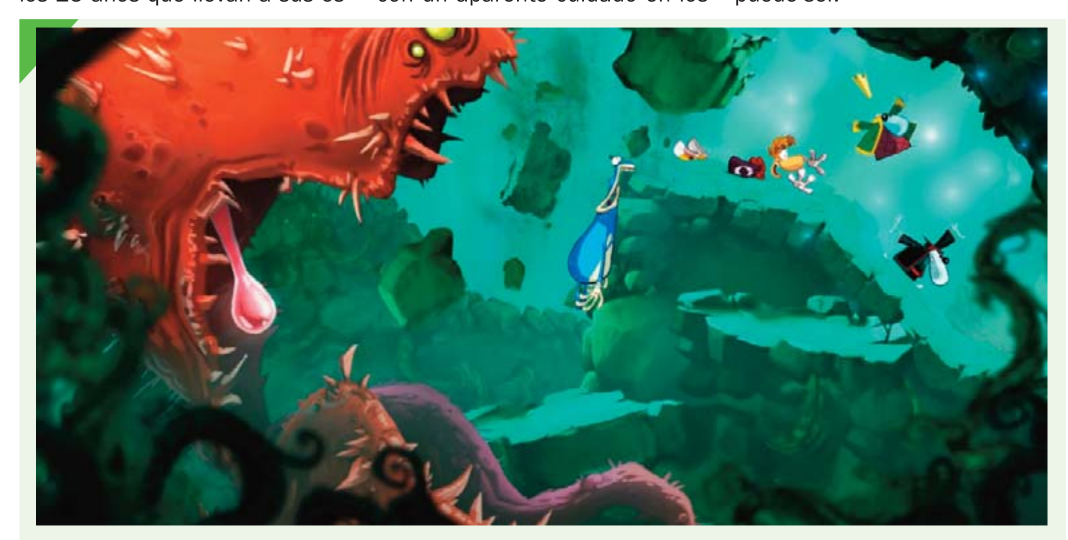
Ubisoft ofreció su conferencia en el marco reservado para tal efecto en el E3 angelino. No fue brillante. De hecho podríamos decir sin miedo a equivocarnos que no era necesario tal despliegue para presentar sus novedades de cara a este final de año y principios del siguiente

Pocas novedades sustanciales.Además tuvo el mal agravio comparativo de intentar competir en este duelo de thirds con el otro gigante del sector apenas dos horas después de que este nos dejara boquiabiertos a golpe de insultante calidad. Estamos hablando de EA. Y aunque Ubisoft goza de IP's con una vasta tradición a sus espaldas, no ha conseguido encender en nosotros la llama de la ilusión.

En resumidas cuentas fue una conferencia bastante monótona en la que se intercalaban pequeños quiños pixelárticos con los que presentaban los juegos. Jugó mucho con la nostalgia y con los 25 años que llevan a sus espaldas en esto de hacer juegos. Algunos resultaron especialmente evocadores, como el que sirvió de preludio a la presentación de Assassin's Creed Revelations, muy claramente inspirado en otra grandísima joya de la compañía francesa, el original Prince of Persia. Pero fuera de ello, siempre se mantuvo en baremos bastante planos.

El primer juego en aparecer en escena fue Rayman Origins. El otrora uno de los grandes iconos de la desarrolladora vino apadrinado por quien le dio su primer halo de vida. Michael Ancel presentó su última creación. Un plataformas 2D de la vieja escuela y con un aparente cuidado en los detalles. Por lo que pudimos ver, está muy inspirado en lo que supuso Super Mario Bros. Wii. Contendrá más de 60 niveles y podremos jugar en cooperativo con hasta cuatro personas ¿os suena?.

Dejando de lado el mundo colorista, Driver San Francisco fue el encargado de tomarle el relevo. Lo que se dejó ver nos recuerda muy mucho a la base sobre la que se cimentó Need for Speed antes de que se saliera por la tangente con The Run. Carreras y persecuciones a lo largo de una ciudad californiana bastante bien recreada. De momento, es un candidato a meterlo en el saco de los puede ser.



Una de las mayores sorpresas de la conferencia de Ubisoft fue sin duda el retorno de Rayman a sus orígenes



Tras ellos dos y sin mediar palabra nos dejaron un interesante tráiler del que no anunciaron su nombre. Pero quien haya jugado alguna vez a la franquicia, pronto despejó sus dudas. FarCry 3 se presentó al mundo. Y lo hizo con un apartado técnico bastante más modesto del que nos encandiló hace unos años cuando se anunció FarCry 2. Creemos (o más bien queremos creer) que el juego mejorará su texturizado y modelado cuando salga a la calle definitivamente. Por cierto, no sabemos ninguna fecha.

Pero este era el turno de los anuncios. Así que una vez desvelado uno de los rumores, llegamos al anuncio de un juego que sorprendió a propios y extraños. De la mano de Gearbox nos pusieron un tráiler que bien podría presumir de ser el juego oficial de la película Malditos Bastardos. Primos hermanos el film y Brothers in Arms: Furious 4. De nuevo, sin fecha y sin plataformas. Aunque es de esperar que salga a la calle en las ya tradicionales. Y quien sabe si llegaremos a ver una versión para la nueva Wii U.

Pero hablando de adaptaciones de películas que sí que van a llegar nos ofrecieron Tintin: La película. Título que a buen seguro acompañará al salto al cine del comic de Hergé. Nos mostramos bastante escépticos sobre lo que puede salir de ahí.

Aunque ya tuvieron su cuota de protagonismo apenas unas horas antes en la conferencia de Microsoft, Future Soldier, la nueva entrega de Ghost Recon se dejó ver en una demostración jugable. Un tanto fríos nos dejó ver la nueva diracción sobre la que están intentando orientar la subserie. Poco queda ya de los originales. De la mano se anunció Ghost Recon Online, un nuevo juego que se sube al carro de los Free2Play.

El punto estrella de la presentación estuvo cuando nos mostraron las virtudes de Trackmania. A falta de ver chicha jugable, nos pareció un punto de vista muy atractivo sobre el que enfocar un género tan sumamente machacado como los arcades de carreras. Si tendríamos que elegir que juego sobresalió de toda la conferencia, sin lugar a dudas fue este. Estad atentos porque si se confirman nuestras buenas sensaciones, podemos estar ante un juego que tiene mucho que decir.

No tanto fue el anuncio de Raving Rabbids para Kinect. Después de haber visto una



La aparición de Farcry 3 fue algo precaria



conferencia tras otra, lo único que tengo claro es que esta feria todo el mundo se ha empeñado en meternos el controlador como fuera. Kinect tiene y debe ofrecer mucho más que simples juegos EyeToy 2.0 y planos desarrollos sobre raíles. De los primeros es un claro ejemplo el juego de los conejos. Ya hicimos el tonto con Adventures. Creo que es hora de mostrar de una vez la tan cacareada línea hardcore y el supuesto apoyo por parte de las thirds para el periférico. Y desde luego no es ni mucho menos con estos títulos.

Kinect tiene y debe ofrecer mucho más que simples juegos EyeToy 2.0 y planos desarrollos sobre raíles

Just Dance 3 y RockSmith, el juego con el que podremos jugar usando una guitarra de verdad también tuvieron su pequeño momento de gloria. El primero, mostrado casi exclusivamente como un spot publicitario viene a ofrecer más de lo mismo a los seguidores de la serie. El segundo dejó la imagen de ser un juego totalmente alejado del concepto arcade que podríamos esperar de un título de este calibre. No es un Guitar Hero. Y su puesta en práctica parece más enfocada a los verdaderos puristas del arte de rasgar cuerdas. Veremos.

Como punto final, y tal como se esperaba, fue mostrado Assassin's Creed Revelations. Un tráiler que dio paso a una pequeña demostración jugable. Sigue la tendencia iniciada por Assassin's Creed II, y donde pudimos ver a un Ezio mucho más anciano pero muchísimo más letal. También pudimos observar la incidencia que va a tener en el gameplay el gancho que ahora convivirá con nuestra hoja oculta.

En definitiva, no había mucho que mostrar. Y lo poco que se anunció, no nos llamó mucho la atención. Únicamente Trackmania parece escaparse un poco de lo ya visto o bien en la serie o bien en otros títulos de corte similar. Tal vez el bombazo de la noche fue saber que esta generación no tendremos Beyond Good & Evil 2 de forma ya confirmada. Bastante insulsa.

Que opina el equipo de GTM:



Ubisoft hizo un buen papel en general durante el E3. Más de sus mejores franquicias y algunas novedades interesantes. Su conferencia más que necesaria, sirvió para celebrar una fecha significativa.

Jose Luis Parreño



A toro pasado, uno tiene la extraña sensación de que Ubisoft fue al E3 a cumplir el expediente y poco más. Pocas novedades que realmente podamos tildarlas como tales en una conferencia que adoleció de una falta total de ritmo. Me sorprendió bastante el discreto papel que jugó FarCry 3.

Gonzalo Mauleón



Call of Duty: Modern Warfare 3



Llega la Tercera Guerra Mundial

La nueva entrega de la popular franquicia de Activision fue la encargada de inaugurar la conferencia de Microsoft con la primera demostración jugable. La acción estilo hollywoodense vuelve a ser su principal reclamo

Si algo diferencia a la saga Call of Duty -desde la cuarta entrega- de sus competidores son por los épicos momentos que vive el jugador en determinadas misiones. Modern Warfare 3 promete ir más allá con la ayuda de Sledge-Hammer Games, estudio que colabora en el desarrollo.

La premisa de esta nueva entrega es una ficticia Tercera Guerra Mundial que comienza tras el final de Modern Warfare 2. En esta ocasión nuestro objetivo será terminar con Makarov, el terrorista detrás de todos actos y que quiere sembrar el terror por todo el globo. Así pues este conflicto nos llevará a diferentes lugares del planeta como Inglaterra, Alemania, Francia y Estados Unidos, entre otros.

En cuanto a modos de juego, Supervivencia es una de las novedades. Similar al modo Horda de Gears of War, los jugadores deberán sobrevivir en diferentes mapas. También se han anunciado novedades para el modo Operaciones Especiales, el cual contará con su propio matchmaking y tablas de clasificación. Además, MW3 será el encargado de estrenar Call of Duty: Elite.

Valoración:

Activision e Infinity Ward esperan superar el éxito de las anteriores entregas con más acción y opciones multijugador. Los analistas aseguran que será un superventas, pero no está tan claro que repita éxito entre la crítica. En frente tendrá a un rival que apuesta por la innovación tecnológica como principal atractivo.

Sin duda alguna la recta final del año se presenta llena de grandes lanzamientos que lucharán por conquistarnos. Se acerca la guerra de los shooters.

Kid Icarus

El renacer de un mito



Kid Icarus tiene todos los mimbres para convertirse en una nueva (y eterna) franquicia dentro de la ya dilatada trayectoria de Nintendo. Anunciado en el pasado E3 como uno de los títulos de lanzamiento de 3DS, sigue sin fecha de salida

Y aunque aun le quedan años para igualar el tormnetoso desarrollo de otros títulos, lo cierto es que se antoja dificil de entender el por qué a día de hoy no sabemos cuando llegará a las tiendas. Tanto es así, que atesora el dudoso honor de haber pasado ya por dos ferias angelinas y haber gozado de un papel protagonista en ámbas.

Lo cierto es que lo mostrado en esta apenas aporta novedades notables si tomamos como referencia lo que vimos un año atrás y nuestras particulares impresioes que pudimos recoger en el Prueba y Verás con el que Nintendo recorrió varios puntos de la península con el fin de promocionar su nueva consola.

En palabras del propio equipo de desarrollo, los retrasos están justificados por el hecho de intentar ofrecer una experiencia multijugador realmente satisfactoria para los potenciales compradores del título. De la misma manera, en una reciente entrevista concedida a Nintendo Everything, se desveló que una de sus intenciones era incorporar el juego orignal de NES (revisado para GBA) a la tienda 3D Classics de 3DS, y que actualmente se encuentran muy próximos a anunciar su disponibilidad.

Valoración:

Un año después, y lo mostrado es practimente un calco a lo que vimos 365 días atrás. Iba a ser uno de los títulos que acomparían al lanzamiento de 3DS. Puede que ni siquiera lo veamos por las tiendas antes de que acabe el año. Esperemos que después de tanta espera, el modo online responda a las expectativas.



Halo: Combat Evolved Anniversary



Aniversario en Alta Definición

Era un secreto a voces que se filtro minutos antes del anuncio oficial. 343 Industries, responsables de la franquicia Halo, son los responsables de crear este *remake* en alta definición de la primera aventura del Jefe Maestro

El primer gran trabajo de los nuevos responsables de la franquicia más importante de Microsoft es, ni más ni menos, que desarrollar el remake del título original adaptado a la actual generación de consolas. 343 Industries promete gráficos en Alta Definición al mismo tiempo que mantendrá la esencia de la primera entrega. Es más, incluirá una opción que permitirá ver los gráficos originales para comparar el cambio.

La novedad más destacable de este *remake* es que tendrá soporte para Kinect. Todavía no han dado más detalles, pero aseguran que será opcional y que mantendrá la experiencia de juego original. Su objetivo es ofrecer una recreación lo más fiel posible.

En cuanto a los modos multijugador, será posible jugar de forma cooperativa a través de Xbox Live y el multijugador competitivo incluirá los siete mapas más populares.

Este *remake* llegará al mercado el próximo 15 de noviembre y, como aliciente para su compra, desvelará detalles de Halo 4 y del nuevo *look* del Jefe Maestro a través de los objetos coleccionables.

Valoración:

En una generación donde los remakes se han puesto de moda no podía faltar el de una de las franquicias más queridas. 343 Industries es la encargada de dar un lavado de cara a la primera entrega protagonizada por el Jefe Maestro, la cual cumple 10 años. Mejores gráficos, cooperativo online y compatibilidad con Kinect. Además, desvelará detalles de Halo 4 a través de textos y vídeos que se desbloquearán con los objetos coleccionables.





Ghost Recon: Future Soldier

Vuelve la esperada saga de Tom Clancy

Después de los dos excelentes Ghost Recon Advanced Warfighter que hemos disfrutado en esta generación ya estaba tardando en llegar una nueva entrega. Desde el E3 llegan interesantes detalles del soldado del futuro

No se trata de un título anunciado durante la feria, pero sí que durante ésta ha vuelto a crecer el interés sobre Ghost Recon Future Soldier dado que andaba algo abandonado. El primer y más importante detalle revelado en E3 es sin duda es su fecha de lanzamiento. Ya vemos la luz al final del túnel: podremos disfrutar de este nuevo Ghost Recon casi 5 años después de la anterior entrega, en marzo del 2012.

Otro punto interesante desvelado durante el E3 es la integración con Kinect. Gracias a la navegación por voz podremos navegar entre una multitud de armas, siempre y cuando conozcamos el nombre de éstas (algo no demasiado común). Por otro lado, podremos desmontar, navegar y sustituir las piezas de nuestro armamento moviendo las manos. No deja de ser anecdótico, pero menos da una piedra.

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, Future Soldier da una vuelta de tuerca a la saga situándola en un conflicto futuro. Consecuentemente, dispondremos de tecnología aún más sofisticada que antaño como invisibilidad o hub avanzado en el mismo arma. También pudimos disfrutar durante la presentación de una partida cooperativa a 4 jugadores confirmando que la saga ha dado un paso de gigante en su modo multijugador añadiendo profundidad.

Valoración:

Con una fecha ya establecida, Ghost Recon Future Soldier se prepara como el primero de los juegos esperados para el 2012. Esperamos que la espera valga la pena.

Need For Speed: The Run



Carreras y action events

Esta última década Electronic Arts ha sido sin duda el ejemplo a seguir en cómo se puede explotar una franquicia sin necesidad de reiterar sobre lo mismo. El mejor ejemplo sin duda Need For Speed, con un cambio de enfoque en cada título

Cada entrega de la franquicia Need For Speed es prácticamente un título nuevo. Con el único punto común de ser de carreras, podemos encontrarnos con un simulador, carreras tipo burnout, persecuciones o con odas al mundo del tunning. En este caso, Need For Speed: The Run quiere explotar la moda de las experiencias cinematográficas interactivas llevándolas a su terreno: la velocidad. Para ello, The Run combina la conducción con escenas de persecuciones a pie. La primera parte recuerda mucho a lo visto en el último Need For Speed Hot Pursuit: Carreras con una conducción muy arcade y un apartado técnico de infarto mientras la policía hace todo lo posible por pararnos los pies. La novedad llega en las escenas a pie, donde mediante la ejecución de action events tendremos que evitar ser atrapados. De ahí el nombre de The Run.

La fórmula parece bastante interesante y consigue que el juego alcance un nivel de frenetismo muy alto sin limitarse a una simple consecución de carreras. Veremos si la trama argumental está a la altura.

Valoración:

El título de Electronic Arts no sólo ha sido una de las mayores sorpresas de la compañía, sino de la feria al completo. Un cambio de enfoque en la franquicia que sin duda alguna dará que hablar en los próximos meses. El debate está servido.



Super Mario 3DS

Mamma mia!

Era un secreto a voces que íbamos a tener un nuevo Mario para 3DS en la presentación de Nintendo después de lo visto en la pasada GDC. Y así fue, entre un catálogo para la portátil bastante discreto y con pocas novedades

El mayor icono de la compañía nipona vuelve, y de qué manera. Siguiendo la línea de los plataformas en tres dimensiones (como no podía ser de otra manera en 3DS) este nuevo Super Mario deja atrás el enfoque visto en Super Mario Galaxy y vuelve al estilo del primer Mario 3D para Nintendo 64 de plataformeo sin más.

No obstante, se trata de un título que ha enamorado desde el primer tráiler, muy posiblemente gracias al sabor añejo del que está cargado. El título no solo echa la vista atrás en cuanto a jugabilidad, sino también en cuanto estética. Por lo que hemos podido ver es un claro homenaje a Mario Bros 3 para NES, saltando a la vista detalles como los bloques nota, los bloques de movimiento direccional o el disfraz de mapache-tanuki de Mario.

Volviendo a la jugabilidad, parece que también se rescatan los power-ups clásicos de la saga en sus versiones 2D. La presencia de un Mario pequeño y uno de mayor tamaño es una clara evidencia de la de setas. También quedan confirmadas de momento las flores de fuego y el la hoja para el ya mencionado disfraz de tanuki.

Valoración:

Parece que a este nuevo Super Mario para 3DS se le está dando bastante mimo. Muy posiblemente, con el permiso de Ocarina of Time, se convierta en el buque insignia de la portátil. Un título que rescata la magia de la compañía y que esperamos ansiosos.





Fable: The Journey

Molineux y su Fable-Kinect

Pese a que la saga no acaba de cuajar en cuanto a puntuaciones de la crítica especializada, parece que las ventas y la fama de Fable son buenas. Tanto como para lanzar títulos tan arriesgados como Fable: The Journey

Filtrado horas antes de la presentación de Microsoft y confirmado por el mismísimo Peter Molineux en ésta, ya sabemos de qué va lo próximo de la franquicia Fable. En un afán por acercar juegos más adultos a Kinect, Fable:The Journey nos invita a ponernos en la piel de un hechicero, dejar a un lado el mando de control tradicional y luchar contra el mal usando nuestro propio cuerpo gracias al periférico de Xbox 360.

El planteamiento jugable del título es bastante sencillo. Mostrando a Kinect la palma de nuestras manos se mostrará un círculo en la pantalla que nos permitirá apuntar a los enemigos. Moviéndola posteriormente hacia el frente lanzaremos hechizos. De la misma manera podremos realizar encantamientos mediante diversos movimientos, como por ejemplo trazando un cuadrado en el aire con las manos.

En cuanto a exploración, podremos desplazarnos por Albion a caballo, aunque no sabemos demasiado al respecto. Lo único cierto es que Peter Molineux, creador del juego y la saga, afirma que el título no será sobre raíles.

Valoración:

Queda mucho por saber de Fable: The Journey. No sabemos si tendremos libertad de movimiento y exploración, ni si dispondremos de la capacidad de gestión de un título de Fable. Ni siquiera si podremos movernos de alguna manera en los momentos de acción. Es demasiado pronto para hacer una valoración de este juego, aunque podemos afirmar es que se trata de una idea tan original como arriesgada.

Sly: Thieves in Time





Sly fue una de las grandes franquicias de plataformas en PS2. A la sombra de los grandes Ratchet and Clank y Jak and Daxter, ofrecía una apuesta más accesible y desenfadada. Ahora nos llegará la cuarta entrega

Sucker Punch no va a estar detrás de su desarrollo. Centrados en el desarrollo de InFamous, han decidido pasar página y dejar su franquicia en lo que a su juicio, son buenas manos. Sanzaru Games toma el relevo. Y lo hace con el dificil hándicap de tener que ofrecer novedades y manternerse fiel a la idea original. El reto ya se ha lanzado.

Thieves in time, como conoceremos oficialmente a partir de ahora Sly 4, intenta retomar la historia allá donde concluyó Sly 3. Es en este punto de la historia donde el invento de Bentley, la máquina del tiempo, cobra vida. Y lo que es peor, las páginas del Thievius Racoonus acaban desperdigadas a lo largo de diferentes épocas. Así que ya os podéis imaginar de que va a ir la película.

Exacto. Nuestro deber es rescatar las páginas de estos lugares, que a fin de cuentas, conforman los niveles de la aventura. Uno de los que ya han sido confirmados, es el Japón feudal.

La práctica totalidad de los personajes del universo Sly vuelven a aparecer en escena. Y de nuevo, aunque Sly será el protagonista principal, en diversos momentos de la aventura deberemos controlar a otros miembros del equipo.

Valoración:

El retorno de una franquicia como Sly Cooper después de 6 años nos deja sensaciones contrapuestas. Es una saga bastante valorada por parte de los jugadores, y a pesar del seguro buen empeño que pone el nuevo estudio, han pasado ya 6 años como para ofrecer lo mismo sin apenas novedades. No tiene fecha confirmada.







Rayman Origins

Vuelta a los inicios

Rayman también hizo acto de presencia durante el E3. Y lo hizo a lo grande, dejando atrás a los Rabbids y con una nueva aventura que intenta retomar la época dorada del colorido personaje

Los más veteranos del mundo del videojuego recordarán con cariño que hay un Rayman más allá del que va acompañado de conejitos traviesos. Un Rayman que se proclamó por meritos propios referente dentro del género de plataformas 2D.

Con el afán de devolver al héroe a donde merece estar Ubisoft lanzará a finales de año Rayman Origins, un título que recupera la esencia del original pero adaptada a los nuevos estándares de calidad. Gráficamente, el título luce de maravilla, como si de un dibujo animado se tratara. La imagen de cabecera habla por sí sola. El estilo artístico es para quitarse el sombrero.

Jugablemente se han añadido algunas novedades. La principal, la posibilidad de disfrutarlo hasta cuatro jugadores simultáneamente. Los personajes que controlaremos serán viejos conocidos de la saga.

Otros detalles interesantes que ya conocemos es que no se tratará de un juego descargable sino en formato físico. Prometen además que el número de niveles superará la media centena.

Valoración:

El regreso de Rayman ha sido sin duda una grata sorpresa. Con un apartado visual precioso, Rayman Origins intenta revitalizar un género casi olvidado como el de las plataformas en dos dimensiones. Visto lo visto, somos positivos y creemos que el simpático personaje volverá por todo lo alto.





XBOX 360 PS3

Ninja Gaiden 3

Hayabusa sin Itagaki



Interrogantes. Muchos interrogantes se ciernen sobre la tercera entrega de Ryu Hayabusa. Con su padre, creador, alma mater Itagaki fuera del proyecto, solo podemos mostrarnos escépticos ante lo que puede llegar a ser

Ninja Gaiden 3, y más su equipo de desarrollo tiene ante sí un papelón. Los dimes y diretes que han venido surgiendo desde que fuera anunciado en el pasado TGS, solo han servido para reabrir viejas heridas que parecían cerradas. Yosuke Hayashi, productor de esta entrega, aseguró en su momento que Ninja Gaiden 2 era un producto desfasado y obsoleto. Y que lo que ellos manejan ahora mismo es un renacimiento de la franquicia, y el verdadero camino que debió seguir la franquicia del ninja desde sus inicios.

Poco ha trascendido de su argumento. Tan solo se ha hecho incapié en que ahora veremos a un Ryu mucho más humano, dentro de un juego bastante más violento (si es que esto es posible) que sus antecesores. Tanto es así, que los desarrolladores han puesto toda la carne en el asador para evolucionar la técnica de corte de la espada frente a los cuerpos, poniéndo especial énfasis en como es capaz de cercenar el metal la carne de los enemigos. Estas palabras solo nos hacen estremecernos ante un uso desmesurado de casquería perfectamente evitable. Matar, mutilar y reventar tiene su gracia hasta cierto punto. Más allá de la línea de lo asumible, solo sirve para dar la razón a aquellos que critican a los videojuegos por ser demasiado violentos.

Valoración:

Nos hubiera gustado ver algo más de la "profunda" historia de este renovado Ryu. Lamentablemente hasta los propios responsables viven más centrados en el morbo que puede suscitar.





Brothers in Arms: Fourious 4

¿El videojuego no oficial de Malditos Bastardos?



En su conferencia del E3, Ubisoft sorprendió con un trailer de Brothers in Arms Furious 4 que a todos nos recordó la gran película de Tarantino. Una de las sagas clásicas de la WWII da un giro radical para ganar nuevos adeptos

Ubisoft veía como Brothers in Arms estaba perdiendo la batalla de los FPS de la Segunda Guerra Mundial frente a la competencia. En lugar de dejarla morir plácidamente o insistir en mecánicas que no satisfacen ni a prensa ni a público, han decidido dar un giro brusco a la saga y sustituir la habitual seriedad por un humor al más puro estilo Tarantino, cambiar las mecánicas pausadas y pensadas por la acción más frenética. Se trata de una apuesta arriesgada que se presenta como un spinoff de la saga principal, aunque no dudamos que será el camino que seguirá Brothers in Arms si Furious 4 logra el éxito que su desarrolladora (Gearbox) y su editora persiguen.

El juego estará ambientado en localizaciones reales de la Segunda Guerra Mundial, y la historia trata sobre cuatro hombres que tienen como objetivo destruir un ejército experimental del ejercito nazi. Se trata de un shooter en primera persona, en el que podremos jugar la campaña principal en solitario o hasta cuatro personas en modo cooperativo, y también contará con modo multijugador competitivo.

Valoración:

Brothers in Arms busca el prestigio perdido con un giro que tan inesperado como curioso. Parece que algo se mueve en el género del shooter en primera persona con títulos como Bad Company, Borderlands o Bulletstorm , y Ubisoft pretende subirse a ese carro con Brothers in Arms Furious 4.



Trackmania 2



¡Curvas y más curvas!

En un mundo donde impera el hiperrealismo enfermizo de los simuladores, Ubisoft se desmarca ofreciendo una variante puramente arcade, donde el único límite es nuestra imaginación

Trackmania cuenta con una comunidad bastante estable y resistente al paso de los años. Tanto es así, que durante muchos años (nada menos que ocho), ha esperado pacientemente a que alguien retomara la dirección de la franquicia y decidiera continuar su legado en su hábitat natural: el PC.

Ésta ha sido Ubisoft. Y lo que ha hecho la compañía francesa no se ha limitado a pegar unos cuantos añadidos y tirar para adelante. No en vano es uno de los bastiones de una red de juegos comunes que ahora mismo está germinando y que tendrá dos variantes más solo dentro del universo Trackmania.

Esta segunda entrega sigue en parte los patrones del original. Podremos crear nuestros propios circuitos gracias a un sencillo editor de piezas “prefabricadas”. Ensamblándolas según sea nuestra conveniencia, lograremos recrear tantos circuitos como nuestra imaginación dé de sí. Editor que será extendible a los propios coches.

Además tiene intención de convertirse en un referente dentro de los juegos online, ya que su propuesta es dar soporte a nada más y nada menos que hasta 200 coches participando simultáneamente en un circuito. Palabras mayores. Lo veremos en las tiendas antes de que acabe el año.

Valoración:

Un potentísimo editor al que no le la lastra para nada su apartado gráfico. Puede ser el juego del año en PC y uno de los referentes multijugador para los venideros.

Dark Souls

La secuela espiritual de Demon´s Souls



Demon´s Souls es un título de culto de PS3, su jugabilidad, su enfoque y sobre todo su dificultad hacen de él un juego "raro" en el panorama actual del sector. Dark Souls llega dispuesto a recoger su testigo, y también para Xbox360

Demon´s Souls quedará en el corazoncito videojueguil de todos aquellos aventureros que osasen jugarlo y en la lista de trofeos de verdad (no la de PSN) de los héroes que lograron terminarlo. Sus autores vuelven en octubre, un mes antes en Japón, con un título que aunque no sigue la historia de su anterior juego, si toma la ambientación y el enfoque del mismo. Dark Souls promete un mundo a recorrer mucho mayor que el de su predecesor, con una mayor cantidad y variedad de misiones principales y secundarias que exigirán del jugador más de 60 horas para superar todas ellas y llegar al final del título.

Más grande y más exigente, la dificultad de Demon´s Souls le hacía sobresalir de la media de los juegos actuales, pues bien, los desarrolladores aseguran que Dark Souls será aún más difícil y exigente para el jugador ya que la IA machacará cada error que cometamos, sobre todo aquellos en cuanto a la estrategia de ataque con cada enemigo.

From Software asegura que reforzará también el sistema online que tantas buenas críticas logró en Demon´s Souls.

Valoración:

Si From Software logra mantener el espiritu de Demon´s Souls y cumple con todo lo prometido acerca de la historia, duración y dificultad del juego, estaremos sin duda ante uno de los títulos a tener en cuenta en los próximos meses. Candidato a "sleeper" del año, sobre todo en la consola de Microsoft, cuyos propietarios no han podido disfrutar del gran Demon´s Souls.



PC PS3
XBOX 360



Far Cry 3

Regreso sin tanto despliegue técnico

FarCry 3 se mostró al mundo en el pasado E3. Muy lejos del rimbombante y en ciertos momentos, cansino, seguimiento desmesurado de su segunda entrega. Sin tantos extras que escondieron graves problemas de bulto

Fue de las pocas novedades que llegaron sin estar confirmadas previamente a la conferencia de Ubisoft. Tras el sonoro descontento que provocó en los jugadores su segunda parte por problemas de corrupción en los savegames, FarCry 3 llega con la sana intención de redimirse de sus pecados.

Lo cierto es que el juego, aunque intuimos que se encuentra aun en fases betas de desarrollo, se presentó con un apartado técnico bastante más modesto que FC2. Esta vez parece ser (cosa que agradecemos de antemano) no nos centraremos en movimientos de particulas y tratamientos de texturas ultradetalladas. Lo que prima es el juego en sí.

Encarnando el papel de Jason Brody, nos encontraremos en una isla tropical perdida y alejada de la mano de Dios. En este recóndito paraje, la fina línea que separa el bien del mal se ha difuminado hasta convertir lo que debería ser un destino paradisiaco en la mismísima boca del Infierno. Así que metidos en faena, lo típico en estos casos: tendremos que luchar y matar si queremos volver a ver un nuevo mañana.

Lo que sí hemos podido entrever, es que apuesta por una acción bastante más directa que su predecesor. Ahora esperemos que hayan aprendido de los errores pasados.

Valoración:

FarCry es una espinita que tenemos metida entre las uñas. Los graves errores de programación acabaron por desesperarnos en un título que prometía mucho. Ojalá a la tercera llegue la vencida.

Metal Gear Solid HD Collection



A veces los sueños se hacen realidad

Konami ha tenido a bien hacernos un pequeño regalo. Aunque muchos no lo consideren como la recopilación definitiva por la ausencia del original, no menos cierto es que nos llevamos tres obras maestras por el precio de uno

Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3 y Peace Walker. Trío de reyes que podremos disfrutar de manera ya confirmada para X360 y PS3. Según palabras del propio Kojima, no se trata de juegos para ser emulados en estas máquinas, sino que cada uno de ellos ha sido totalmente reprogramado desde cero para poder aprovechar el salto cualitativo que ofrecen estas nuevas plataformas.

Sea como fuere, al margen del teórico lavado de cara y dopamiento de polígonos que veremos en el segundo y tercer capítulo, la gran noticia es la llegada a una plataforma de sobremesa de Peace Walker. Este título, uno de los más brillantes a nivel argumental, no pudo ni mucho menos superar las enormes dificultades que supuso adaptar su particular jugabilidad a las escasas bondades que ofrecen los controles de PSP. Ahora, con un pad en condiciones, el título podrá respirar sin el encorsamiento innecesario al que fue sometido para poder ver la luz en una máquina que le quedaba pequeña a todas luces. Y para colmo lo hará con logros y trofeos. ¿Alguien pide más?

Valoración:

Solo por poder disfrutar en condiciones de Peace Walker, esta remasterización/recopilatorio tiene sentido. Y si a ello añadimos en el pack el segundo y el tercer capítulo, mejor que mejor. Aun así habrá quien critique que no se haga un remake de la primera entrega. Con el corazón en la mano, lo pedimos a gritos, mientras nuestra cabeza nos dice que es mejor guardar los imborrables recuerdos que nos dejó aquél título en 1998 antes que ver algo adaptado a ahora.





Assassin's Creed Revelations

Fusionando los caminos



Ubisoft pretende cerrar la trilogía de Ezio con Revelations. Para ello nos lleva a Costantinopla. Un capítulo donde va a conocer el amor y donde muchas de las preguntas sin respuesta van a llegar a su fin

En nuestro anterior número ya dimos un pequeño avance de la nueva entrega de Assassin's Creed. Ubisoft ha conseguido reconducir su defenestrado estreno para acabar convirtiéndose en un bastión muy importante dentro de la compañía. Llegará a finales de año, y en el pasado E3 pudimos ver por primera vez material jugable.

Como es de suponer en una franquicia que se ha autoimpuesto el salir a la calle con una entrega anual, apenas hay novedades tangibles más allá de ofrecernos un nuevo escenario y un puñado de nuevos movimientos. Para proseguir en la narrativa centrada en los siglos pasados (hay que recordar que el juego presenta dos tramas, una ambientada en el Renacimiento, y la otra en una época actual de la que como es habitual, no se reveló ni un mísero detalle) Ezio se ve obligado a trasladarse a Costantinopla. Aunque ya nos avisaron que no nos centraremos en la capital otomana, ya que visitaremos ciudades enterradas aledañas como Capadocia.

En la demo mostrada vimos el empleo del gancho que se aloja junto a nuestra hoja oculta y su aplicación real en la partida. Con ella podremos realizar saltos más arriesgados y balancearnos sobre los salientes, siendo la novedad más palpable que pudimos ver en la demostración.

Valoración:

4 entregas con apenas 4 años de diferencia, es un lapso muy peligroso para cualquier franquicia. Ofrecer más de lo mismo puede ser el golpe de gracia para una serie que ya tuvo que reinventarse.



PC PS3
XBOX 360



Fifa 12

El futbol en su máxima expresión

EA Sports introduce en esta nueva entrega como principales novedades, una nueva y mejorada IA y un nuevo motor de colisiones, que aseguran elevar la calidad del título a nuevas cotas dentro del campo de los simuladores

Un año más EA sube el listón de la experiencia juagable de su simulador futbolístico llevándolo a cotas de realismo nunca antes vistas.

Para conseguirlo, esta nueva entrega se basa principalmente en la incorporación del "pro player intelligence" sistema de intelegencia artifial que promete potenciar las cualidades y defectos de cada futbolista, consiguiendo dotarlos de una personalidad única que influye de forma constante en el desarrollo de los partidos.

Mención a parte, dentro de esta nueva jugabilidad que ofrecerá Fifa 12, es el sistema de defensa, potenciándolo, para hacer de defender toda un maestría eliminando la dinámica de apretar un boton de forma sistemática para robar el balón, y concediendo más relevancia al "tempo" de las acciones.

Por último, Fifa 12 incorporará un sistema de colisiones renovado, mucho más realista y estrechamente relacionado con el también nuevo sistema de lesiones , que en esta entrega dejará de ser aleatorio, y cobrando un protagonismo hasta la fecha inédito.

Valoración:

EASport apuesta en esta nueva entrega anual de Fifa en potenciar la IA para conseguir aumentar la experiencia jugable y transmitir al jugador una sensación inmersiva verdaderamente única

La inclusión del nuevo motor de colisiones y su repercusión en la gestión del sistema de lesiones es todo un acierto, aportan nuevas dosis de realismo a esta franquicia y consolidándola como el referente futbolistico de esta generación..



Silent Hill Downpour

Es hora de reverdecer laureles

Tras la tibieza con la que fue recibido Homecoming, en Konami se han puesto las pilas y se han puesto como propósito deshacer el camino. Volviendo a los orígenes, pretender mirar al futuro. Y lo hacen con optimismo

Downpour quiere coger las señas de identidad de las que ha hecho gala a lo largo de su ya dilatada trayectoria, y darles una giro de tuerca. Es por ello que tomando el referente de una aventura de terror psicológico que tan magistralmente funcionó en su segunda entrega, quiere desterrar por completo el errático camino que inició con Homecoming.

Es por ello que aunque volveremos a la niebla y las colinas de este terrorífico pueblo, no lo haremos en las mismas condiciones ni al mismo sitio que en otros capítulos. Esta vez controlaremos a Murphy Pendleton, un recluso que tras un accidente de tráfico sufrido en los alrededores del pueblo, logra sobrevivir y adentrarse en las funestas calles de este pueblo maldito. Pero esta vez la zona a explorar será una completamente nueva situada al sureste del pueblo. La ya tradicional visita a la escuela o al hospital parece que no va a tener protagonismo en esta entrega.

Para defenderse de las criaturas que nos saldrán al paso, Murphy deberá usar elementos cotidianos, como sillas, botellas o trozos de tubería. De la misma manera conoceremos por primera vez el metro, por el que a través de sus túneles podremos desplazarnos más rápidamente de un punto a otro del mapa. Su salida está programada para este mismo otoño.

Valoración:

Shattered Memories nos dejó un grandísimo sabor de boca y un punto de referencia hacia donde encaminar la saga. Downpour puede suponer su redención una vez pasada la inflexión.





Kinect Sports Season 2



Nuevas disciplinas deportivas,para Kinect

Kinect Sport Season 2 exprime la misma fórmula jugable que aportaba la primera entrega, aportando pequeños matices pero sin ninguna novedad revolucionaría, basándose en que si algo funciona, mejor no tocarlo

Durante el E3, Microsoft, en su decidida apuesta por su periferico Kinect, mostró diversos titulos exclusivos de la plataforma, entre los que ocupó un puesto destacado la segunda entrega de kinect sports, Season 2.

Al igual que en la primera entrega, se nos dará la oportunidad de aprovechar las posibilidades de control de movimiento y de voz para iniciarnos en diversas disciplinas deportivas, de la mano de nuestros avatares.

Las disciplinas deportivas escogidas para esta entrega serán: Dardos, Tenis, Esquí, Rugby, Golf y Baseball.

Durante el evento pudimos apreciar una demostración de las disciplanas de Golf y Futbol Americano donde confirmamos que la dinámica del titulo sigue apoyándose, al igual que en la primera entrega, en una jugabilidad simple e inmediata que proporciona una diversión instantanea.

Sin duda Kinect Sports Season 2 será uno de los títulos destacados de kinect durante el presente año, ideal para disfrutarlo en grupo, rodeado de amigos, donde despliega todo su potencial.

Valoración:

Microsoft apuesta con Kinect Sports Season 2 por una linea continuista, en cuanto a la primera entrega se refiere, explotando una jugabilidad accesible y simple que logra enganchar tanto a grandes como a pequeños.

Con las nuevas disciplinas que aporta el título se nos garantizan horas de diversión tanto si lo disfrutamos solos como en compañía.

En resumen Kinect Sports Season 2 se erigirá como un título a seguir.



Luigi´s Mansion 2

El entrañable Luigi vuelve a la mansión



Luigi regresa a la terrible mansión en una aventura que corrige y potencia todos esos elementos que tanto dieron que hablar en la primera parte para Gamecube y, por sorprendente que parezca, este LM2 me parece de lo mejorcito para 3DS

La curiosa interrupción de Luigi en los "survival horror" (entiéndase el asunto) llega a 3DS con un título interesante donde se junta la exploración con divertidos sustillos y un muy apropiado uso de las funciones de la 3DS, tanto el giroscopio, como el micrófono como las propias 3D que permite la consola.

Ese puntillo de survival retro se nota en la acertada cámara fija de cada estancia por la que nos movemos, que nos trasladarán inmediatamente a clásicos como Resident Evil. Sumado esto a los artilugios cazafantasmas con los que contamos, una aspiradora y una linterna que sirven tanto para explorar como para capturarlos, reúnen en un mismo cartucho un juego que encuentra en la portátil su mejor aliada.

Con un minimapa a nuestra disposición en la pantalla inferior, nos organizaremos perfectamente, permitiéndonos disfrutar del avance del juego, con un ritmo que le va como anillo al dedo, lento pero seguro, el que se corresponde a un título que tiene en la mezcla de "tensión" (de nuevo, entiéndase que esto no deja de ser un juego Nintendo) de la situación y la cobardía de su protagonista, el cóctel perfecto para un juego que promete.

Valoración:

El salto a la 3DS parece perfecto para la saga, aunque nos hubiera gustado que también hubiera madurado con otra entrega para Wii ¿Cómo le habría sentado el wiimote? De todas formas, Luigiís Mansion 2 debería ser un firme candidato de compra si cuentas con una 3DS

Star Fox 64 3DS



Viajes espaciales en tres dimensiones

El remake de Star Fox 64, conocido como Lylat Wars en nuestro país, intentará sobresalir en un catálogo algo pobre en contenidos. Argumentos no le faltan para conseguirlo

Cualquier versión de la saga Star Fox presenta unas características comunes: mucha diversión durante el breve tiempo que dura el juego. Podría decirse que representa el espíritu más arcade dentro de una industria que ha derivado hacia experiencias más complejas con el paso del tiempo.

En previsión a las críticas que podría recibir el juego por su corta duración, Nintendo ha decidido añadir un modo multijugador a cuatro jugadores independiente del modo principal. Lamentable e inexplicablemente, tan sólo se podrá disfrutar en local. Todo un palo y una declaración de intenciones por parte de Nintendo sobre su forma de enfocar el juego por internet.

En cualquier caso, sigue siendo un juego muy intenso que aprovecha bastante bien la capacidad 3D de la consola siempre que juguemos sin usar el giroscopio. Multitud de enemigos en pantalla, un aspecto técnico renovado y un frenetismo incesante que será constante en nuestra aventura intergaláctica.

Dentro de poco podremos comprobar si StarFox ha envejecido tan bien como Zelda.

Valoración:

Si bien estoy convencido de que Star Fox 64 3DS será un título que asegurará mucha diversión, la falta de nuevos modos de juego offline y, especialmente, online va a pesar mucho en su contra.

Habrá que ver si la experiencia en 3D es lo suficientemente satisfactoria como para hacer olvidar sus evidentes y clásicas carencias.

Mario Kart 3DS

Misma fórmula, más ingredientes



Nintendo 3DS recibe su correspondiente Mario Kart como paquete de medidas para aliviar los corazones de los que no ven en la portátil más que un remake de Zelda como motivo de compra. Divertido y continuista será este nuevo MK

Durante la extraña presentación de Nintendo, hicieron acto de presencia sus productos estrella, aquellos protagonizados por el fontanero y sus amigos y, como no podía ser de otra manera, la subsaga Kart hizosus gracietas para deleite de sus fieles.

A primer vista, el título parece un calco del de Wii, habiendo añadido y recuperado elementos como las monedas para optimizar puntos del kart y elementos acuáticos o de vehículos como es el ala delta para darle un puntito de gracia a las caídas en el juego. De nuevo, el típico punto fuerte-débil de Nintendo: el parecido de sus títulos entre ellos. Le habría sentado genial la presentación de un mayor número de opciones, pero ojo que esto ha sido sólo una presentación y aún queda mucho por mostrar; de hecho, espero impaciente a ver qué se cuentan sobre las opciones online que, con suerte, serán el punto fuerte del título.

Sobre el empleo de las 3D, por ahora no se ha visto un uso exhaustivo de las mismas, pero aún es pronto ya que su implementación requiere de un proceso que acaba de comenzar. En definita, se promete una entrega más, divertida pero que no aportará nada nuevo. Lo esperado

Valoración:

Cuando veo los juegos de Nintendo siempre me pregunto ¿Hace falta que evolucionen , que vayan hacia algún lado? ¿O sus usuarios sólo quieren una actualización de sus contenidos con algún toquecito original? Sin saber responder, lo cierto es que Mario Kart sabe lo que se hace y no defraudará; pero tampoco camibará tu mundo



Gears of War 3



Última oportunidad para la humanidad

El lanzamiento más importante del año para la consola de Microsoft no podía faltar en el evento más grande. Cliff Bleszinski volvió a ser el encargado de mostrar una nueva demo en modo cooperativo junto al artista Ice - T

El Jefe de Diseño de Epic Games mostró a los asistentes una nueva demo de Gears of War 3, está vez con dos jugadores a los mandos. Pudimos ver, muy brevemente, una de las nuevas incorporaciones, el Silverback, una armadura de grandes dimensiones que convierte al jugador en una poderosa arma equipada con un lanzamisiles y una amatrelladora de gran calibre. El Silverback también tiene funciones defensivas, pues también permite a nuestros compañeros usarlo como cobertura mientras esté quieto.

También tuvimos oportunidad de ver uno de los nuevos y grandes enemigos a los que tendremos que hacer frente en determinadas partes del juego, una mutación Lambent en forma de pez que nos pondrá las cosas muy difíciles.

La demo mostró una vez más el poderío gráfico del Unreal Engine y las mejoras y cambios visuales, como una tonalidad de colores que abandona el gris y pasa a colores más claros.

Una campaña más larga, cooperativo a cuatro jugadores y servidores dedicados.

Valoración:

Se trata del título más importante del año para Xbox 360 y tanto Microsoft como Epic Games están cuidando todos los detalles. Por un lado, servidores dedicados para evitar los problemas de la anterior entrega; por otro, Horda 2.0, Beast y modo cooperativo para hasta 4 jugadores, además de una campaña más larga.

El próximo 20 de septiembre Epic Games pondrá punto y final a la trilogía protagonizada por Marcus Fénix. La trilogía se acaba.

Uncharted 3



Los chicos de Naughty Dog no quisieron perderse el E3, y la verdad es que todo lo que se mostró de la tercera entrega de esta prestigiosa saga nos ha dejado más que satisfechos y deseosos de poder ponernos en la piel de Drake

La presentación del juego nos dejo un tráiler que dejo claro todas y cada una de las virtudes del esta genial saga.

La parte mostrada nos dejo ver un estado de desarrollo bastante avanzado del juego. En el video pudimos observar el nivel de realismo al que están llegando a conseguir los desarrolladores, con unas animaciones muy fluidas, provocando una suavidad que pocas veces se había visto en un juego. Así como las animaciones faciales que pudimos observar dotan, más si cabe, una sensación de realidad que hacen una delicia para la vista.

Los efectos visuales expuestos, como los efectos de lluvia y la física del agua, nos dan un atisbo de lo que podremos encontrarnos en esta nueva entrega, lo que hace que se tengan aún más ganas de que llegue cuanto antes la salida del juego.

Si a esto, potencia gráfica, le añadimos un nuevo modo cooperativo, nos da como resultado un juego que tiene toda la pinta de convertirse en un referente de los videojuegos, algo que ya le han dejado en bandeja sus anteriores entregas.

Valoración:

Estábamos como locos por poder ver nuevas imagenes y videos ingame de esta espectacular saga. Y como era de esperar, nos han sorprendido gratamente, y no han hecho otra cosa que dejarnos con unas ganas enormes de poder disfrutar de este juego en nuestras consolas.

Sin lugar a dudas desde la redacción estamos deseando que llegue ya el 1 de noviembre, fecha en la que está prevista la salida de este título.

Kingdoms of Amalur Reckoning

La lucha por el reinado de los Rpgs



En la exposición de EA y de la mano de Ken Rolston descubrimos Kingsdom of Amalur Reckoning, un Rpg que promete revolucionar el sistema de combates, gran asignatura pendiente en los actuales Rpgs

Kingdoms of Amalur Reckoning promete convertirse en todo un referente en el mundo de los rpgs, y cuenta con una credenciales más que notorias, ya que se encuentra detras del título Ken Rolston, líder de desarrollo de Morrowind y Oblivion.

Por lo que pudimos observar en la demostración que tuvo lugar en el E3 Kingsdom of Amalur presentará un sistema de evolución de los personajes completo y diseñado de forma que el jugador no tenga restricciones para poder evolucionar y así adecuar sus características a las necesidades de la historia en cada momento.

Contará con un sistema de combate dinámico en el que podremos intercambiar las armas que portemos en cualquier momento consiguiendo efectos espectaculares y combinaciones letales. Y por último de un mundo bien diseñado y lleno de retos a los que tendremos que hacer frente

Sin duda Kingsdom of Amalur se presenta como un juego que pretende hacerse con un lugar dentro del competitivo mundo de los rpgs y que por lo visto tienes muchos números para lograrlo

Valoración:

Kingsdom of Amalur Reckoning se presenta a todas luces como un título a considerar, que verá la luz el próximo 2012. Si bien aun queda un largo periplo hasta la fecha de lanzamiento podemos asegurar que va por buen camino

En el se pueden observar aspectos que nos recuerdan a Morrowind y Oblivion, teniendo el título un cierto aire a estos, aunque opta por una jugabilidad diferente aportando un mayor dinamismo y ritmo







Mass Effect 3

Misión: Salvar la tierra

Como no hay dos sin tres, los chicos de Bioware estan preparando la tercera entrega de esta saga intergaláctica que ha ido ganando cada vez más adeptos conforme se iba presentando una nueva entrega

Después de muchos apuntes y notas de prensa avanzando detalles sobre el juego, EA presentó la tercera entrega de esta trilogía.

En esta presentación pudimos observar como la tendencia de esta licencia ha ido dando una serie de cambios que, para muchos de sus seguidores, puede parecer una especie de "traición". Y es que a lo largo de la evolución de esta entrega hemos ido pasando de estar jugando aun RPG con tintes de Shooter, a un Shooter en tercera persona como nos ha dejado dilucidar en la presentación de esta entrega.

Pero dejando de lado este debate, podemos apreciar una mejora tanto en el apartado gráfico como en la inteligencia artificial de los enemigos, lo que da muestras de que este shooter tiene pinta de llegar a ser impecable. En esto también influye una mejora en el sistema de combate, que será más completo y contundente que en la anterior entrega.

En lo jugable cabe destacar que en la versión de Xbox 360, se podrá integrar la plataforma Kinect como otro elemento jugable más. Pero no será con el uso de la cámara, si no que la experiencia será mediante los altavoces y micrófonos del mismo, aprovechando el reconocimiento de voz.

Valoración:

Estamos ante uno de los buques insignia de EA. Lo que no ha llamado la atención es que, al final, el mercado ha ido condicionando esta licencia y se ha unido al ya amplio y congestionado género de shooter, algo que puede no gustar a sus seguidores. Aun así el juego promete calidad por los cuatro costados. Habrá que esperar a la salida del juego para confirmarlo al cien por cien.

PC PS3
XBOX 360



Battlefield 3

Una guerra muy real

La saga battlefield se esta conjurando como uno de los rivales capaces de batir al archipoderoso Call of Duty. Eso si con un marcado estilo propio que se aleja, en cierto modo, de lo experimentado en el título de Infinity Ward

En el pasado E3, pudimos observar como EA, con el sello del estudio sueco, DICE, está apostando por la saga bélica más exitosa de la compañía.

Después de la notable entrega anterior, hemos podido observar como la evolución de la saga ha ido ganando mayor peso, calidad y realismo.

Ya en la presentación pudimos apreciar como el motor Frostbite 2 nos pone a nuestra disposición un apartado técnico sublime, en donde el punto fuerte se lo lleva la destrucción de los escenarios de forma muy semejante a la realidad, así como la naturalidad de los movimientos de los soldados.

Otro aspecto a tener en cuenta es la fluidez experimentada a lo largo de todo el video, algo que nos ha llamado la atención de una manera sorprendente.

Para acabar, cabe destacar el desmarque respecto a su principal competidor, gracias a la ya conocida inclusión de vehículos, los cuales ahora serán más variados y que, como era de esperar, podremos controlar a lo largo de la contienda.

Valoración:

Esta entrega de la saga se postula como uno de los títulos más sorprendentes, el nivel de detalle, el ritmo de la partida y una macro contienda prevista en el modo multijugador: 24 jugadores en consola y hasta 64 en PC, hacen que Call of Duty vea en sirios problemas su defensa por el titulo de mejor Shooter de esta generación.

Aún así todavía es pronto para decantarse por un claro ganador



Uncharted: Golden Abyss

La aventura portátil



Desde que fue confirmada la presencia de un Uncharted en la nueva portátil de Sony, todos los medios especializados estábamos impacientes por ver como iba a lucir nuestro querido Drake en su andadura en PS Vita

Si la salida de la tercera entrega de la saga Uncharted estaba creando expectación, ahora con la salida de otra entrega en PS Vita, han conseguido crearla por partida doble.

Y lo cierto es que, despues de lo que hemos visto en su presentación, este Uncharted poco tiene que envidiar a los aparecidos en la consola de sobremesa de Sony.

La aventura transcurre entre la 2ª y la 3ª parte, en la que se nos mostrarán nuevos personajes y una historia que será la precuela de Uncharted 3.

Gráficamente, el juego es muy parecido a la anterior entraga de PS3, lo que nos puede dar una pista de la potecia de las entrañas de la PS Vita. Y no solo eso, sino que la fluided experimentada en el mismo no tiene nada que envidiar las otras entregas ya que, según han informado los desarrolladores, Nathan tendrá cerca de 3.000 animaciones todo un trato de favor en el que se ha comentado que la diferencia en este aspecto entre la portátil y la sobremesa, será mínima.

Para terminar cabe destacar el excelente trabajo dedicado a la iluminación de los selváticos escenarios que contará el juego, simplemente se muestran de una manera sublime.

Valoración:

La verdad es que nos ha sorprendido gratamente lo ofrecido por parte de Naughty Dog. Sin lugar a dudas el juego marcará un antes y un después en el apartado de juegos para una portatil. La calidad ofrecida harán, seguramente, que PS Vita sea comprada sólo por poder juegar a este título que desprende una excelente manofactura.



desarrolla: nemesys games · **distribuidor:** steam · **género:** arcade · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 6,99 € · **edad:** +12

Fortix 2

Un juego sencillo para pasar un rato ... u horas.

Fortix 2 retoma las mecánicas jugables de clásicos como Qix o la saga Gals Panic y lo complementa perfectamente con nuevas posibilidades y funciones. Una buena opción para pasar un rato

Entre los miles de juegos que pueblan Steam, Fortix 2 me llamó la atención por su descripción que lo vende como un juego de tower defense invertido. Hay títulos en el que tú tomas el papel que generalmente toma la máquina (Overlord, el clasicazo Dungeon Keeper, ...) pero no conozco ningún Tower Defense de este tipo. Antes de comprarlo puse a descargar la demo y me dispuse a ver los videos que Steam nos ofrece del juego, una noticia buena y una mala, empezando por la mala Fortix 2 tiene poco que ver con lo que ofrecen o al menos con lo que yo entendí que ofrecía, yo esperaba tener a mi disposición cientos de criaturas para atacar las defensas de un castillo gestionado por la IA del PC. Nada de eso. La buena: Fortix 2 es una revisión de las mecánicas jugables de unos de los juegos que más jugué en mi más tierna infancia: Qix (Taito 1981), que posteriormente sirvió de base a la saga Gals Panic, en el que el premio por destapar cada una de las fases era ver a la chica ligera de ropa que había debajo, lo cual era siempre un aliciente jugable.

Como Sir Fortix (o Sir + nuestro nick en Steam) deberemos tomar 30 castillos defendidos por un sinfín de enemigos y mecanismos de defensa, para ello deberemos ir dibujando lineas para poco a poco ir conquistando area ,a area añadiendo este terreno al que previamente era nuestro. Fortix 2 añade nuevas funcionalidades a los clásicos Qix y similares, como son la posibilidad de tomar determinados elementos de ataque(catapultas y torres de ata-

Fortix 2 está disponible en Steam para PC, pero también para iPad, PSP e incluso unos cuantos niveles en HTML5 en la web de Nemesys Games

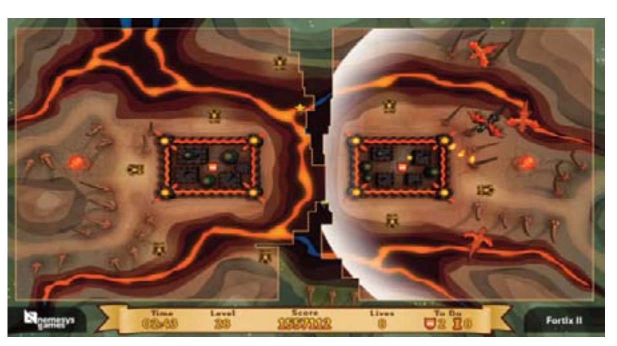
que) y que nos ayuden en nuestra misión, una gran variedad de enemigos y otros elementos que deberemos salvar para lograr llegar hasta la fortaleza enemiga como muros o puertas que deberemos abrir antes de poder pasar a través de ellas. Y por encima de todo el que tendremos que tener en cuenta la orografía del terreno, la velocidad de Sir Fortix es diferente en función del terreno por el que se mueva y por algunos incluso será imposible pasar. Todo ello da al título un ligero toque táctico que será más importante cuanto más avancemos en la aventura.

No pueden faltar los típicos power-ups, que nos proporcionarán ventajas como una mayor velocidad, congelar a los enemigos durante un breve espacio de tiempo y otros muchos, algunos francamente originales y divertidos que os dejaremos que descubráis vosotros mismos.

Fortix 2 es un juego simple y modesto en los aspectos técnicos, su punto fuerte es la jugabilidad pero no por ello se han abandonado los gráficos y sonidos. Se ha optado por un dibujo tipo cómic, mucho menos formal que el del primer Fortix, y lo cierto es que se ha logrado unos gráficos simpáticos y resultones, aunque a la larga pueden resultar repetitivos al variar poco de un nivel a otro. La música es agradable y los efectos de sonido simples y escasos pero suficientes.

Como no podía ser de otra forma, Fortix 2 incluye 25 logros de Steam a desbloquear y promete actualizaciones mensuales gratuitas, con nuevas misiones y nuevos mapas y enemigos que superar.







Conclusiones:

Fortix 2 es un título tan sencillo tan adictivo, tan simple como divertido, tan fácil de ponerse a jugar como complicado de dominar en los niveles altos. No pasará a la historia del videojuego pero te garantiza un buen número de buenos ratos que se convertirán en horas si quieres lograr todos los logros y pasar los 30 niveles disponibles actualemente en "perfecto".

Por qué debes jugarlo:

Porque muestra como estamos dejando en el olvido mecánicas jugables que son tan divertidas y adictivas como la que más. Porque a los más talluditos les recordará los ratos y las monedas de cinco duros que nos dejamos en los recreativos de los 80s y principios de los 90s.

Positivo:

- Mecánica jugable clásica con una buena evolución.
- Divertido y adictivo
- Cuesta menos que una copa (buena)

Negativo:

- Simplón a nivel técnico
- Queremos más niveles YA!

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]









Muévete, Dom | Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen) | www.nuevebits.com

¡Salta, gordo!

Todo este rollo de que saltemos, brinquemos y corramos empieza a aburrir. **Tras el agresivo y nuevo estúpido anuncio de WiiFit** (amiga gorda ¿cómo vas a ir al gimnasio a hacer deporte, no ves que tus amigas te van a ver en mallas? ¡Deja tus lorzas en casa con WiiFit!) llega la muestra en el E3 de que **esta tecnología, por sí misma, no funciona cantando en solitario.**

Momentos de payasería y ridículo en Los Ángeles cuando se demostró que, aunque sería precioso poder blandir un sable láser de manera virtual como si lo estuviéramos tocando con nuestras manitas de hardcore, es imposible; aunque más que imposible, **es lento, tosco y falto de interés. Star Wars Kinect** parece un "Rompe la Piñata" On Rails. Un tontete correteando por unos insulsos escenarios a los Clone Wars (La verdad, cuando Lucas mencionó que quería hacer una serie para televisión basada en Star Wars me imaginaba otra cosa) agitando sin sentido los brazos para derribar a los pobres bots... que empiezan a caerme extremadamente bien y deberían empezar a reclamar sus derechos.

Pero **Move tampoco se salva**; no dejo de ver juegos con toques medievales y un tonto con un arco disparando y... en fin, por lo menos sacan pecho con Resistance 3 aunque ¿no se suponía que Infamous 2 iba a tener soporte para Move? Ahora empiezo a leer que sólo para el editor de misiones y sólo a finales de año...veremos.

¿Son entonces los controladores de movimiento un sueño húmedo imposible? ¿Son únicamente reclamos para muchachas obesas que quieren perder quilos en la intimidad (Nintendo se preocupa)? Yo empecé con todo esto

de los videojuegos **en la época de la Megadrive y ya de aquellas se coqueteaba con esta idea**. Yo piqué con una silla para dicha consola con el que controlabas una nave moviendo las caderas y, además de sacar de quicio a mi madre(ocupaba media habitación la condenada) y permitirme echar unas muy tristes partidas al Space Harrier, de poco más me sirvió; y chorrocientos años después, seguimos igual, cacharros en el mercado que no se dan cuenta lo bien que funcionarían si se combinaran con un mando y con un poquito de humildad. Porque un juego corrientito de rol (castillo +princesa+ héroe con superpoderes y pasado oscuro) en el que usas Kinect para que te detecte las expresiones de tu cara durante las conversaciones estaría bien, así como para **resolver puzzles, moverte entre menús**... Pero lo demás con mando. No os descubro nada nuevo, esto lo pensamos todos; pero resulta penoso ver a Microsoft esforzarse por darle sentido a su invento funcionando en solitario y comprobar como **Move, que tantos buenos momentos prometía, se ha quedado relegado a añadido de FPS; y eso sólo a veces.**

El último E3 nos ha regalado hilarantes momentos donde se ve que esto de los controladores de movimiento está tomando el rumbo equivocado

Con todo, con la siguiente Xbox esperemos que Kinect venga de serie, integrado en la propia máquina, como de regalo y entonces, sí, comience a usarse de modo correcto; porque eso de "hablar" las selecciones de Shepard es más cutre que un bote de nocilla sin nocilla blanca.

Moviendo el culito hoy, ayer y mañana

1. Sega Action Chair



Valía una pasta y jugué con ella un par de tardes, pero se me antojó. Cacharros toscos que anunciaban el futuro (triste) del control gestual (en este caso, "culal") por aquellos tiempos de píxeles y 16 bits, cosas como ésta, el poweglobe o el Activator ya vendían humo como Kinect o Move ahora "La experiencia de movimiento definitiva", bueno, pues igual que ahora, sólo valían para mirarlos y pensar "¿Para qué cojones me habré gastado yo mis dineros en esto en lugar de en...?

2. Wii mando



Nintendo consiguió convertir este mueve-mueve en su bandera por los mares del éxito. Sin conseguir tampoco hacernos sentir Link (Veremos el Skyward si lo consigue, que yo ya no me creo nada) consiguieron congregar delante del televisor a un puñado de público que la precisión le daba igual. Puntos a su favor: los videojuegos estuvieron más de moda que nunca, puntos en contra: los videojuegos estuvieron más de moda que nunca; **¡Mamá, déjame jugar ya, cansina!**

3. ¿Kinect integrado?



La tecnología en sí no es que esté mal, **pero podría aplicarse con un poco de cabeza**. Nintendo con Wii U ya se ha desmarcado un poco del asunto de los controladores de movimiento (aunque todavía tenemos que ver todo lo que la consola puede llegar a darnos) pero esperemos que cojan lo aprendido y den el siguiente paso, en lugar de dejarlo todo guardado en el cajón de "lo que pudo ser" ¡Cuánta pasta nos han hecho dejar en juguetes rotos esta generación!

No os dejéis engañar. Samurai Jack es brutal

No hay movimientos que me seduzcan más en el mundo que los de un samurai (Bueno, tampoco le haría ascos a una Kunoichi ligera de ropa y de cascos). El retrato del viaje del guerrero es tan seductor como los propios enfrentamientos que protagoniza. Si el mes pasado os hablaba de La Espada del Inmortal, hoy le toca a Samurai Jack ¡¡WA-CHÁ!!

Del tipo que un día os trajo las Supernenas... ¡No, no os vayáis todavía!... Para captar vuestra atención de nuevo, algo rápido: Samurai Jack es la serie de animación (pensada y parida como serie de animación, nada de adaptaciones) donde mejor se refleja el espíritu y el carácter del samurai ¿Cómo ? Samurai Champloo? ¡Eso es una mierda! ... ¡¡No!! ¡¡Seguid leyendo estas líneas, maldición!!

Samurai Jack es un guerrero con el destino de enfrentarse al mal encarnado en la figura del delirante y gran Aku. En el Japón feudal, su acero vence las garras negras del demonio; pero éste no se deja vencer tan fácilmente y escupe un sortilegio que envía al samurai al futuro, a una tierra que, sin Jack para protegerla, está a merced del tirano terrible. Jack, decidido, toma una valiente determinación: la de **recorrer un mundo que desconoce, lleno de mutantes y cyborgs cazarrecompensas para llegar hasta Aku**, derrotarlo y volver a su época.

Así, Samurai Jack es el viaje del guerrero en busca de su meta, una que no descansará hasta conseguir. La serie recuerda mucho en su estructura a



Lo digo sin despeinarme: Samurai Jack es la serie de animación donde mejor queda reflejado el auténtico espíritu samurai: valor, rectitud y entereza

un clásico inmortal de mi infancia (también de la vuestra si ya os sale algo de barba), hablo de Dragones y Mazmorras; ya sabéis ¡Tú el bárbaro, tú el arquero, acróbata, mago y el caballero!... joer, qué ganas me acaban de entrar de volver a verla; al caso, Samurai Jack recorre un paisaje triste, cruzándose con portales temporales que le permitirían volver a su época, pozos encantados y enfrentamientos contra las huestes de Aku, haciendo siempre alusión a "su búsqueda".

Jack nunca se acobarda, pero es un tipo humilde y sincero, ayuda a todo aquel que puede pero también aprende de ellos. Sí, es un hombretón genial, con una personalidad maravillosa.

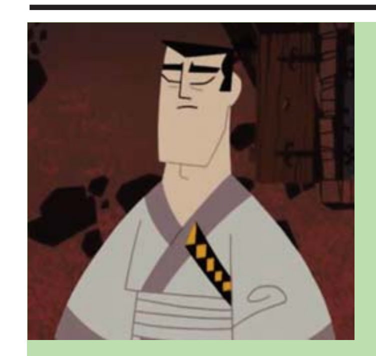
La serie se desarrolla a través de 52 capítulos de animación autoconclusivos dentro de la trama principal que nunca se remata. En lo que dura Jack nunca vence a Aku (pero tampoco al revés, que Jack lo mola todo). Para el remate se ha venido hablando de una supuesta película en la que estaría detrás, el propio creador de la obra, Gendy Tartakovsky y el que está metido en todos los saraos: J.J Abrams. Lo malo es que 2011 era la fecha escogida y aún no se sabe nada de nada en concreto.

Imaginativa y maravillosa, el viaje por el futuro de Samurai Jack y su dura búsqueda ha sido un muy grato descubrimiento para mí y, queridos lectores, espero que también lo sea para vosotros

TEXTO: A. SUÁREZ

El camino del guerrero

retratando al portador de la katana



El manga y diversas producciones se han afanado en dibujar de múltiples formas al mítico espadachín errante. Una de las más famosas y que hizo rico a su autor fue la de Watuski, Rurouni Kenshin, una versión muy descafeinada pero efectista de este viaje que contó con una increíble cinta donde se desvela su pasado (visionado imprescindible). Más real y mejor como obra es la biografía del famoso samurai Musashi. Shotaro Ishinomori nos detalla las vivencias del popular guerrero (tan popular que el videojuego Yakuza Keizan está protagonizado por este personaje histórico) . "Musashi" (Planeta DeAgostini, 11.95 euros) nos cuenta la vida de este hombre, desde que es un niño hasta que adquiere una técnica tal que le hace invencible pero que, lamentablemente, es imposible de transmitir, un pepinazo si os va el rollo samurai.

Partiendo de la estética de estos guerreros nos llega Bleach; personalmente, me parece un manga infumable pese a sus muchos fieles, pero que hace lo que hacen muchos: coger las espadas y los kimonos y prestarse a luchas con una filosofía de pega (aún así me he visto la serie casi entera... uno que es un poco friki y no tiene criterio)

Desgraciadamente, todavía no contamos con un videojuego donde se refleje esta filosofía, este viaje y estos combates, de una manera realmente atractiva. Lo mejor siempre está por llegar



No solo Juegos

Boston Legal

No es otra serie de abogados



Boston Legal es un spin-off de la serie The Practice (El Abogado) de la ABC. Sigue la trama de un joven y reputado abogado Alan Shore, cuando es despedido de Young, Frutt & Berluti y es contratado por Crane, Poole & Schmid. Los dos personajes principales son el citado Shore, interpretado por James Spader, y Denny Crane (William Shatner), socio fundador del bufete y una leyenda en los juzgados de Boston, todo un personaje ultraconservador, mujeriego y con principio de Alzheimer.

Boston Legal trata, a través de los distintos casos que componen cada episodio, da una visión en tono de humor pero con una gran capacidad crítica a aspectos como el divorcio, el aborto juvenil, la homosexualidad, la ecología o el poder de las grandes multinacionales en la sociedad actual.

La serie tiene 5 temporadas para un total de 101 episodios, la calidad media es muy alta, aunque sufre altibajos ocasionados por la aparición y desaparición de distintos personajes a lo largo de los cinco años que estuvo en antena. Actores reputados como Candice Bergen, John Larroquette, Monica Potter o Rene Auberjonois dan vida a los personajes de una serie en la que no faltan los “cameos” estelares de estrellas como Michael J. Fox y Rupert Everett.

Más de 10 Emmy´s y otros muchos premios de prestigio certifican la calidad de BL.

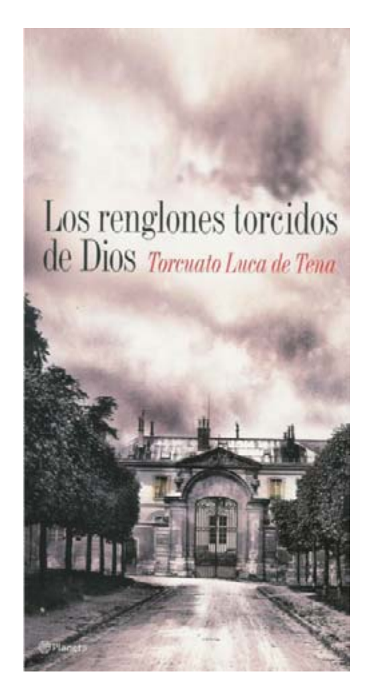
Los Renglones Torcidos de Dios

Torcuato Luca de Tena

¿Como recomiendo en pleno 2011 una novela que se publicó en 1979? pues porque acabo de terminar de leerla por cuarta vez y me parece increíble, una de las obras maestras de la literatura en castellano sin ninguna duda. Es como uno de esos clásicos del cine que a pesar de haberlo visto diez veces y conocer el final vuelves a ver y te mete tanto en la trama que es como si fuese la primera vez. Al mismo tiempo que encuentras matices nuevos, detalles que habías dejado pasar, referencias que no habías asociado en una primera lectura, que enriquecen aún más una historia absorbente, perfectamente narrada y llevada por un autor que tiene en Los renglones torcidos de dios su obra culmen.

Alice Gould es una detective que ingresa como paciente en un hospital psiquiátrico para investigar un asesinato, una vez dentro comprueba lo dura de la vida en un centro de este tipo y la realidad comienza a mezclarse con su papel hasta el punto en el que ni

Porque los frikis también nos cultivamos, te recomendamos un libro, una peli y un disco



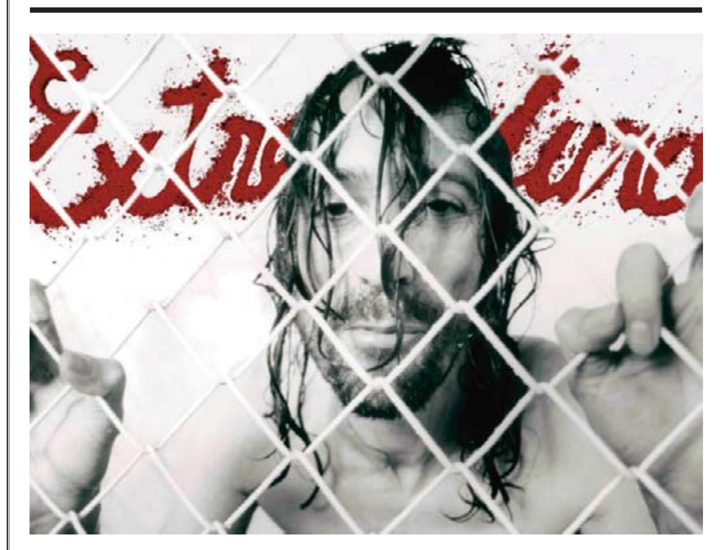
Alice ni nosotros mismos sabremos cual es una y cual es el otro. La novela se apoya en una narrativa en primera persona que implica al lector en lo que está sucediendo en el interior del sanatorio, donde la locura está tan mezclada con la cordura como la personalidad real de Alice con la enferma mental que simula ser.

La perfecta, oscura y opresiva ambientación que logra Luca de Tena configura el marco perfecto para un sinfín de personajes tan complejos y tan bien creados que parece existiesen realmente.

Hasta el final de la novela estarás enganchado tratando de descubrir si Alice es realmente una detective o es solo una alucinación que la ha llevado al sanatorio. Imprescindible

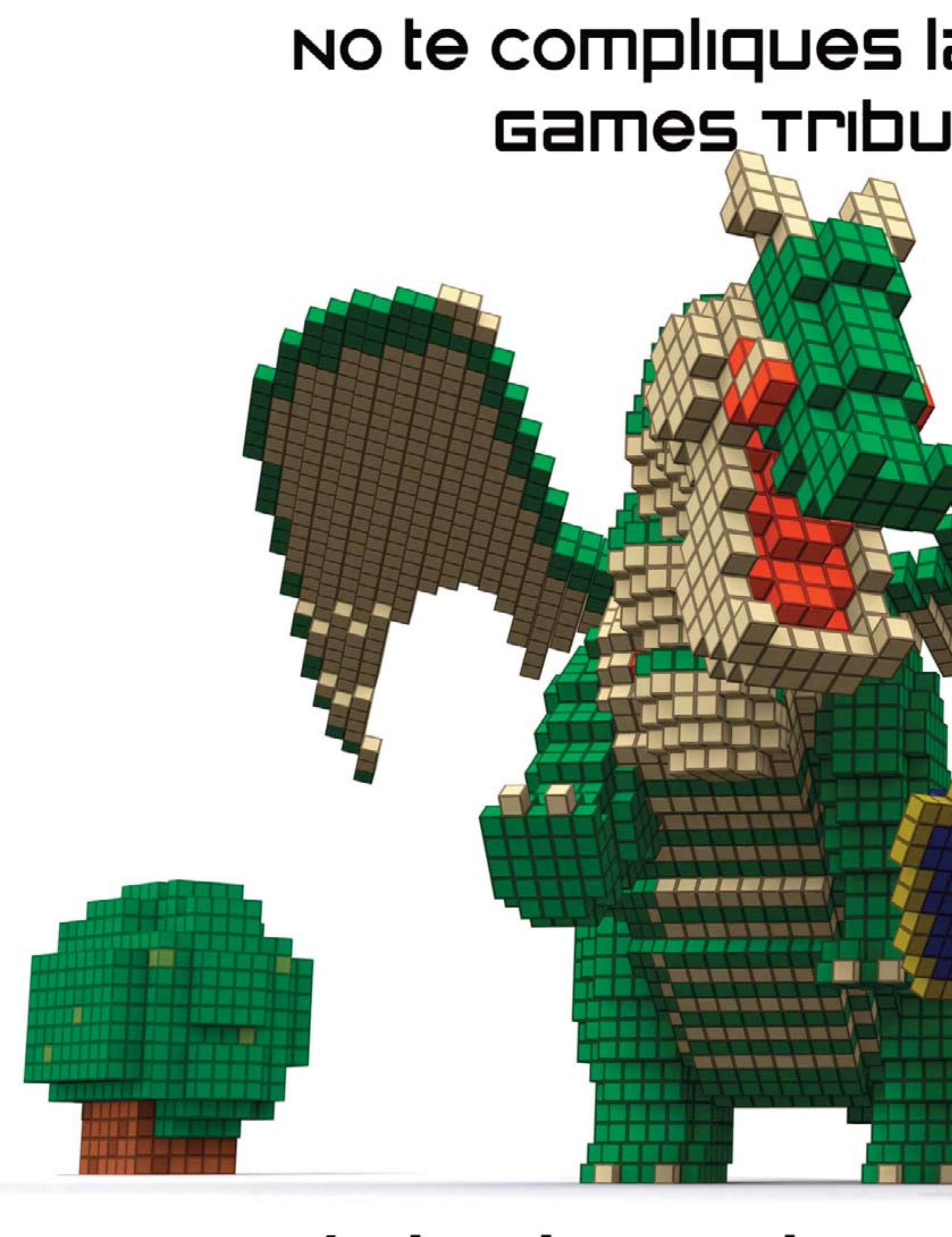
Material Defectuoso

Lo nuevo de Extremoduro

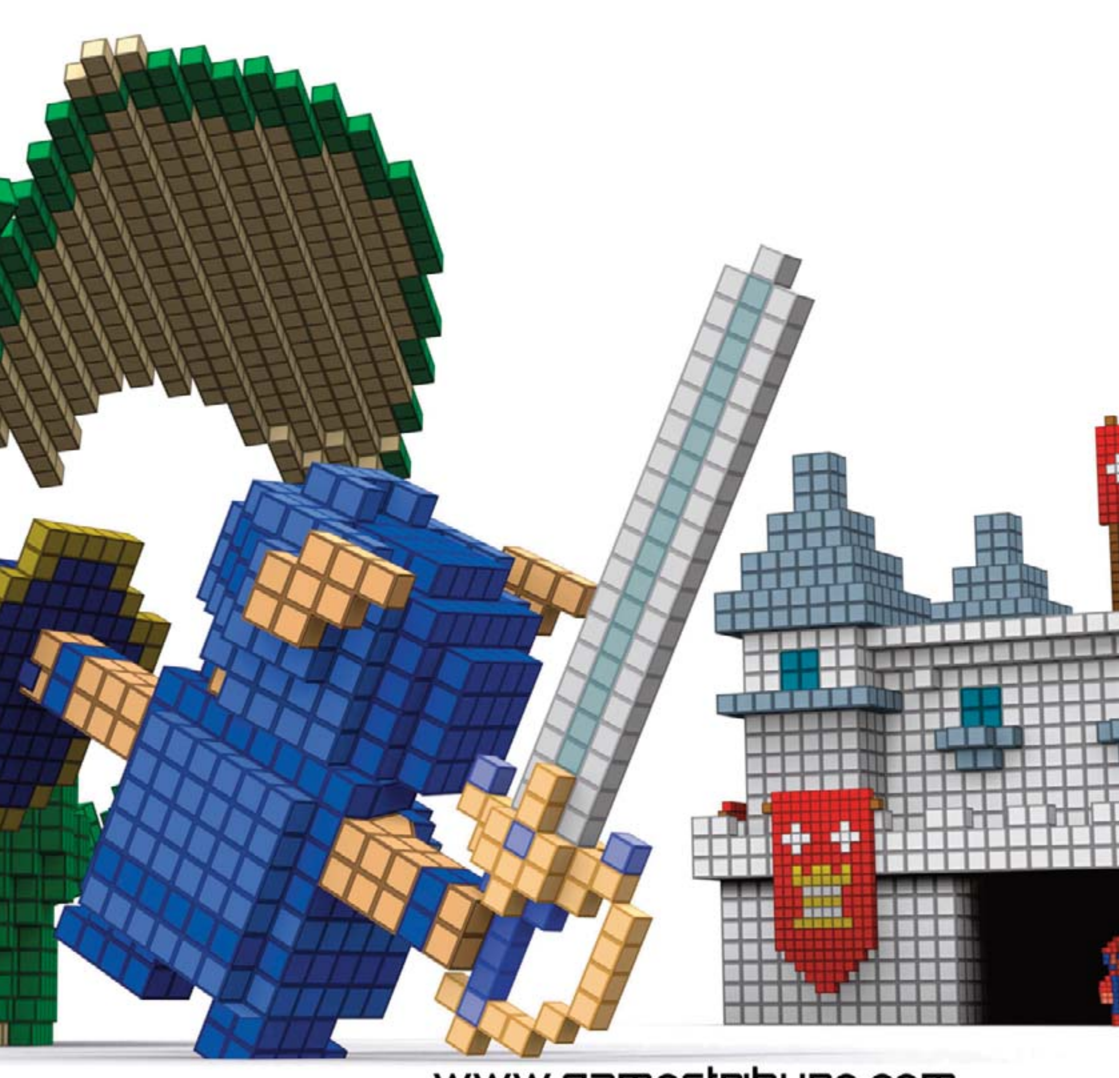


Tengo que reconocer que me costó apreciar la música de Robe y sus chicos, pero una vez te enganchan lo hacen para siempre. Incluso con cambios de rumbo hacia un rock mucho más sinfónico, como el que supuso "La Ley Innata" (2008) y confirma este nuevo álbum logran mantener una esencia que los hace inconfundibles, únicos.

Material Defectuoso es de todo menos lo que indica su título, son seis grandes temas que van desde los 5 minutos y medio hasta sobrepasar los 8, que muestran el nuevo camino iniciado por la banda extremeña en su anterior disco y que sigue andando con el que nos ocupa. Robe está explorando nuevos ritmos, nuevas melodías y ¿por qué no? nuevas letras, y así podemos encontrar un tema como el que abre el álbum (Desarraigo) fresco y sencillo, algo impensable en los Extremo de hace solo unos años. Pero la gran virtud de este Material Defectuoso es que está lleno de cosas nuevas al tiempo que incluye multitud de referencias en las letras, sonidos y guitarras que recuerdan a los clásicos de la banda. Es un disco que puede llegar a un público nuevo, al que nunca le llamó la música (y sobre todo las letras) de Robe, al tiempo que satisfacerá a los seguidores habituales de Extremo, al menos a aquellos que no estén cerrados a los cambios musicales que toda banda puede y debe tener.



Encuéntrala cada m



Shinobi 3DS

Un ninja muy "clasico"

Desarrollado por Griptonite Games, la saga de ninjas más famosa de SEGA revive en Nintendo 3DS con un nuevo Shinobi. Una nueva aventura que vuelve al camino de los clásicos apostando por un juego de acción en 2.5D de scroll lateral



Lo que se venía rumoreando desde la salida de 3DS se ha confirmado finalmente, y es que la saga de ninjas más prestigiosa y clásica de Sega irrumpirá en unos meses en la portátil de Nintendo.

Según las informaciones de Nintendo Power, el juego se desarrollará mediante el sistema clásico de desplazamiento en scroll lateral en 2.5D.

En esta entrega dejaremos atrás a los héroes ya conocidos para ponernos en la piel, con katana en mano, de un nuevo ninja del que aún nada se sabe y que ve como un misterioso grupo de enemigos ataca a su hogar, la villa Oboro. A partir de ahí comenzará la acción y tendremos que acabar con todo enemigos que aparezca por pantalla. Mientras nosotros luchamos los edificios y demás escenarios que tenemos en el fondo se irán desmoronando. Se confirma también que visitaremos zonas como cuevas y montañas nevadas entre otros sitios, llegando a dejar una sensación de versatilidad de su motor gráfico.

Otro aspecto del que se ha ido informando es que los minijuegos estarán presentes en el juego, así









En esta entrega se seguirán manteniendo las fases a caballo, todo un símbolo de recuerdo a la 3ª entrega de la saga

como la inclusión del Street Pass, los que nos guardar nuestras partidas en repeticiones para compartirlas con otros jugadores.

A parte de esto, el juego seguirá manteniendo lo visto en la saga. Podremos realizar diversos combos y malabares aéreos con los enemigos. Y no solo eso, sino que además de lo arriba descrito, la agilidad de nuestro personaje estará presente gracias al doble salto y a los ataques evasivos. También vuelven los kunais y las distintas explosiones mágicas de agua, fuego, rayos y sombra. Rememorando a Shinobi III: Return of the Ninja Master, en esta nueva entrega para Nintendo 3DS, el ninja de SEGA volverá a tomar las riendas de un caballo mientras combate contra los diversos enemigos que le saldrán al paso.

Otro aspecto a tener en cuenta en este apartado será la integración de os movimientos con los controles táctiles, algo de lo que todavía no hemos tenido noticias al respecto.

Valoración:

Tras varios años sin noticias de este carismático ninja de Sega. Volveremos a disfrutar de una nueva entrega, en esta ocasión en la portátil de Nintendo.

Con un claro estilo continuista que, sin duda, será agradecido por los seguidores de esta mítica saga.

Habrá que ver como le sienta la pantalla 3D a este título, algo que no sabremos hasta su salida a finales de verano, así que en septiembre saldremos de dudas.

TEXTO: JORGE SERRANO

Capitán América: Super Soldier

Contra el malvado Red Skull

El 5 de agosto se estrena en cines Capitán América, unos días antes (15 de julio) Sega lanza Capitán América: Super Soldier para todas las plataformas salvo PC. ¿Que os viene a la cabeza?

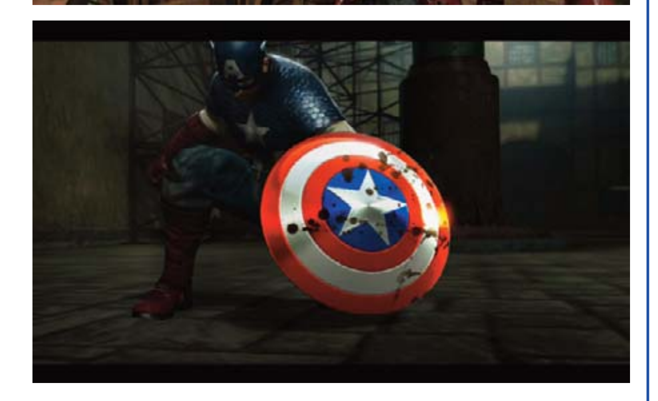
Capitán América Super Soldier no va a ser GOTY 2011, lo sabemos y no pedimos que lo sea, sí pedimos que sea un buen juego, divertido, variado y ameno. Se lanzan infinidad de buenos juegos al año, ¿porqué no uno con un superhéroe de protagonista y con película de soporte? tienen casi todo para conseguirlo, un personaje carismático y conocido, una historia que habrá que adaptar al videojuego pero que sirve de base, una campaña publicitaria y un público fiel que garantizan un importante número de ventas, ... ¿que pasa entonces con estos títulos que no suelen alcanzar una calidad mínima? pues muy sencillo, que se hacen con prisas para hacer coincidir su lanzamiento con el estreno de la película, que se invierte lo mínimo porqué se confía en las ventas por el simple hecho del nombre del videojuego y en algunos casos se "obliga" a seguir la trama principal de la película. Llamadme iluso pero creo que esto puede y debe cambiar, Rocksteady mostró el camino con Batman Arkham Asylum y otros títulos como X-Men Wolverine y Spiderman Shattered Dimensions no son malos juegos. Ojalá Sega haya invertido los recursos necesarios y haya acertado en sus elecciones (Next Level Games como estudio desarrollador) para que Capitán América Super Soldier siga el camino de estos y se convierta en un buen juego, un título que divierta y consiga hacernos pasar buenos ratos.

Capitán América: Super Soldier será un título de acción en tercera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial, con elementos de plataformas y con el clásico escudo como gran protagonista, ya que se empleará









tanto para combatir a los enemigos como para resolver puzles. En toda aventura de superhéroes son tan importantes estos como los villanos. En Super Soldier nos enfrentaremos al clásico y malvado Red Skull y su ejército en los momentos más duros de la II Guerra Mundial. Otras misiones nos llevarán a infiltrarnos en el misterioso castillo de Hydra, luchar contra las Iron Cross o derrotar al malvado científico Arnim Zola y sus creaciones. El responsable del guión será Christos Gage, reputado escritor que ha escrito para cine y televisión, pero que es fundamentalmente conocido por sus trabajos en Marvel y Vertigo guionizando cómics de superhéroes. Esperemos que logre en su debut en el videojuego, una trama coherente y que sirva como soporte a una jugabilidad lo suficientemente buena que nos permita disfrutar del juego. Los aspectos técnicos del título parecen por lo mostrado hasta ahora tener un nivel aceptable, esperamos que las últimas revisiones mejoren esta apreciación y lo lle-

Valoración:

Difícil, se hace muy difícil confiar en Sega (más aún tras el reciente Thor) y pensar que Capitán América: Super Soldier va a estar a la altura de los que los fans esperamos de él. Pero hay que ser positivos y confiar en que algún día acabe esta especie de maldición que tienen los videojuegos de superhéroe con una película detrás. ¿Será con este título? yo no apostaría mucho por ello pero estaré a la espectativa de ver lo que ofrece y ojalá me tenga que comer todos mis temores y reservas acerca del trabajo de Sega y Next Level Games . El 15 de julio lo comprobaremos.

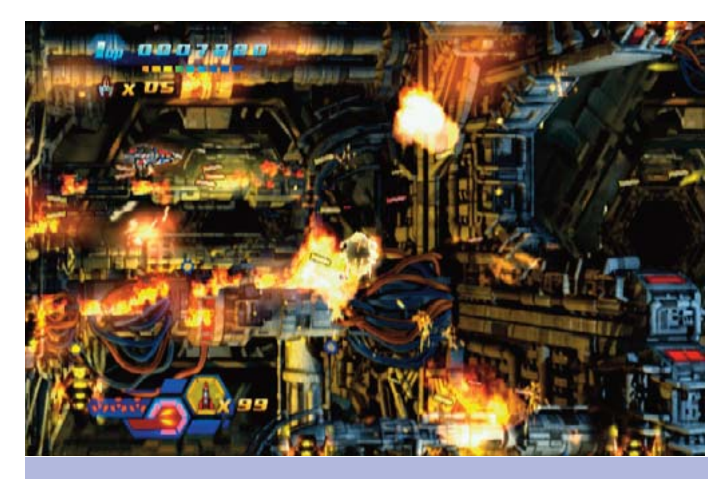
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Sturmwind

Dreamcast sigue resistiendo

El casi desconocido equipo Duranik nos trae un shooter horizontal en alta resolución. Por fin un juego independiente para Dreamcast que parece aprovechar la capacidad gráfica de la consola

Qué distinto habría sido hace 15 años. Por más interesante que fuera un juego para Mega Drive o Saturn, si no era oficial no salía en revistas, y si no salía en revistas era como si no existiera. Claro que, hoy día, un equipo de desarrollo independiente que hasta ahora había trabajado sólo en algún título de Jaguar y Lynx puede alcanzar cierta fama en el mundillo gracias a foros y redes sociales. Y lo de sacar un nuevo juego para una consola "de culto", cuyos fans son extremadamente agradecidos con cada nuevo lanzamiento,



Elementos destruibles en los escenarios

tampoco perjudica. Si es que, para bien o para mal, Internet tiene estas cosas.

Hace varios meses que los de Duranik rediseñaron su desactualizada web para centrarla en el próximo lanzamiento de Sturmwind. Para no variar, es otro shooter. Pero para variar, éste sí parece estar a la altura de títulos oficiales en cuanto al apartado técnico. No son gráficos entre los 16 y los 32 bits como la práctica totalidad de los título independientes aparecidos en los últimos años, ni es un port de otro juego independiente de Neo-Geo. Sturmwind está creado desde cero específicamente para Dreamcast, funciona a la máxima resolución de la consola, consta de 16 mundos cuyos escenarios incluyen elementos que podremos destruir y nos ofrece más de 20 jefes de gran tamaño, bien animados y con diseños muy originales. Además, podremos hacer uso de diferentes armas y recorrer fases tanto de scroll horizontal como vertical, provocando explosiones de gran magnitud en túneles, bases enemigas y demás estructuras que nos iremos encontrando.

Si ningún contratiempo inesperado lo impide, este nuevo shooter será compatible con los clásicos periféricos de la 128 bits de Sega que permiten sacarle el máximo partido, como la Visual Memory, el Arcade Stick y, por supuesto, el cable VGA. Éste último, cómo no, es la opción idónea para disfrutar de nuestra Dreamcast con la mayor calidad de imagen posible, permitiéndonos visualizar nuestros juegos con una nitidez inigualable incluso en televisores modernos.

Distribuido por RedSpot Games al precio de 34'95 €, es muy probable que Sturmwind también esté disponible en una edición limitada que incluya un cd extra con la banda sonora. Aún tendremos que esperar un poco más para confirmar si Duranik cumple con todas las expectativas que ha creado entre los fans.



16 mundos llenos de animaciones





Valoración:

Duranik promete recordarnos los buenos tiempos de Dreamcast, con gráficos a la altura, fases variadas y llenas de detalles, jefes originales y bien animados y, presumiblemente, la posibilidad de disfrutar de este shooter en una gran pantalla plana mediante VGA. ¡Sólo queda esperar unas semanas más!

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Star Odyssey

Y algunos se quejan de retrasos...

Super Fighter Team recupera del oscuro baúl de los juegos cancelados este raro y añejo RPG japonés, desarrollado por Hot-B hace dos décadas y que, de un mes para otro, se quedó sin lanzamiento en tierras occidentales

Brandon Cobb fundó hace pocos años una pequeña empresa dedicada al rescate de lo que él consideraba joyas olvidadas y, eventualmente, a la produccion de títulos nuevos para plataformas clásicas. En lugar de realizar reproducciones de juegos raros, cancelados o prototipos, se puso en contacto con distintos desarrolladores asiáticos para hacerse con los derechos de ciertos títulos que habían permanecido fuera del alcance de los jugadores occidentales.

Así, en 2005, Super Fighter Team anunció el lanzamiento de un reprogramado y traducido Beggar Prince, un interesante RPG desarrollado en Taiwan en los 90 sin licencia de Sega. Le siguió Legend of Wukong, otro RPG taiwanés no licenciado que nunca había sido traducido. Su tercera producción para la 16 bits de Sega es Star Odyssey, aparecido hace exactamente 20 años en Japón, anunciado en las revistas especializadas de Estados Unidos para un inminente lanzamiento y, sin dar explicaciones a los aficionados, cancelado literalmente de un mes para otro.

Desarrollado por Hot-B con el título original de Blue Almanac, este RPG con combates por turnos y estética retrofuturista fue víctima de una traducción aberrante al inglés. Brandon Cobb consiguió hacerse con el prototipo del rebautizado Star Odyssey, sólo para comprobar que, con toda probabilidad, los motivos de la cancelación fueron los bugs y la descuidada traducción (aunque, todo hay que decirlo, seguro que el aspecto gráfico tampoco fue una baza a su favor). Tras contactar con los actuales dueños (Starfish-SD) y adquirir los

Your Star Odyssey Begins...

A Futuristic Sci-Fi RPG

Cast yourself into the world of space adventure with this sizzling new Role Playing Game. Star Odyssey takes place millions of light years ahead of our own world in a galaxy far away. After being placed into a life capsule as an infant, you have emerged as a gallant warrior. History and the future entwine in this fascinating drama that will take you to the edges of the Galaxy Union Empire.

Animated battle scenes with multi-scrolling backgrounds, voice synthesized magic spells,

Outstanding graphics, eight megs of memory, and a battery back-up are featured in this intriguing battle of the unknown. Star Odyssey, by Sage's Creation for the Sega Genesis, is about to take you to a new realm of Sci-Fi. Your Star Odyssey is about to begin! Attain the fantasy, start your adventure today!

SEGA GENESIS

SAGE'S CREATION

STAR ODYSSEY

Anuncio del juego en revistas americanas hace 20 años

derechos pertinentes para su localización, comenzó una ardua labor que pasaba por una nueva traducción desde cero y una intensa reprogramación, todo ello sin contar con el código original del juego, sino únicamente con el citado prototipo. Y ya era hora de que la espera terminase.

Así las cosas, confieso que siento un extraño placer al escribir este avance. El placer del frikazo que, por un momento, cree haber retrocedido en una suerte de pliegue temporal de 20 años. Se ha hecho de rogar, pero Star Odyssey ha acabado llegando... por unos 29 € más envío.



Estética “retrofuturista” y combates por turnos

Valoración:

No te quejes si tu última adquisición para PS3 ha salido con retraso, o si los diálogos tienen errores de traducción. Podría ser mucho peor. ¡Tu juego podría llevar retrasado 20 años! Cierto, los gráficos son pobres incluso para 1991, pero el mes que viene comprobaremos si la jugabilidad y el guión lo compensan. La odisea estelar empieza por fin.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



Proximamente para tu
iPhone/iPad y Mac



www.atomicflavor.com
info@atomicflavor.com











ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: inxile · **distribuidor:** bethesda · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,90 € · **edad:** +18

Hunted: The Demon's Forge

Fantasía medieval en modo cooperativo

Resumiéndolo mucho y muy rápido, podemos decir que Hunted es otro clón de Gears of War. Tanto es así que calca su mecánica en casi todos los aspectos. Y sin embargo, tiene un algo que lo hace adictivo



A muchos nos sorprendió su puesta en escena hace ya un año en el pasado E3. Aparentemente se presentaba como un juego de rol en el que la cooparición iba a tener un papel primordial. Con él ya en nuestras manos, lo cierto es que cualquier atisbo de rol es puramente testimonial. Nos encontramos ante una forma medieval de hacer un shooter en tercera persona.

A su favor diremos que no pretende engañar a nadie con rebuscadas fórmulas ni pretender ser lo que no es. Lo que vamos a ver en él durante la primera hora de juego es lo que ofrece a lo largo de sus casi 16 horas (si completamos todos los retos) que ocupa. Añade un modo editor, pero que se torna anecdótico y que no nos ocuparán más tiempo que el conseguir los dos trofeos/logros de turno.

Dicho esto, comencemos a desglosar la verdadera columna vertebral del juego: su modo cam-

E'lara es una elfa. La última de su especie. Con una lengua viperina, sus comentarios ofrecen el contrapunto cómico necesario al "quedabien" Cadoc

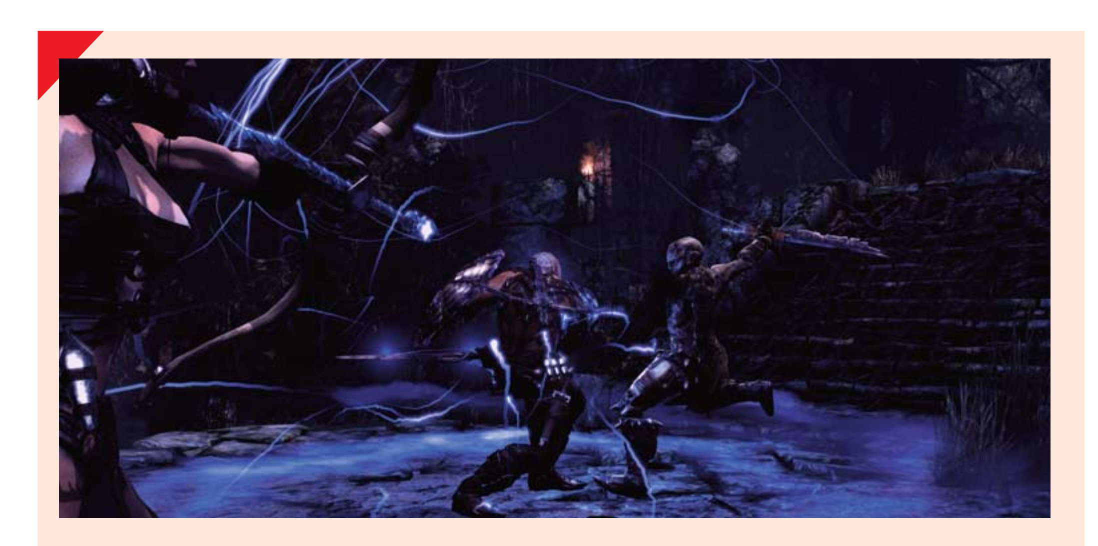




paña. La historia nos presenta a dos protagonistas, un humano y una elfa, la última de su especie. Dos mercenarios cazarrecompensas que aún atisban un pequeño halo de honradez en sus oscuras almas. Cadoc y E´lara, respectivamente, se ven enfrascados en unos acontecimientos, que como no podían ser de otra forma, amenazan con erradicar el status quo existente. Una extraña mujer que se aparece en los sueños del humano nos pondrá en la senda a seguir antes de revelar su verdadera identidad y sus intenciones. La historia se desenvuelve bien. Tiene los giros argumentales justos para no acabar abrumando al jugador. Simple, claro y conciso.

Para desarrollarla nos pone en un escenario fantástico-medieval. Esta es sin lugar a dudas la parte más conseguida del juego. Hunted emplea el ya conocido por todos Unreal Engine 3, y aunque no logra ni de lejos acercarse a las verdaderas bestias pardas de los referentes de dicho motor gráfico, se mueve con soltura dentro de su modestia. Las mazmorras que recorremos, así como los diversos escenarios tanto interiores como exteriores, están bastante bien representados. Y la inmersión se logra con una BSO realmente acertada como pocas. Los temas compuestos casan perfectamente con la temática de la historia.

Por poner los peros en cuanto al apartado sonoro/gráfico, se echa de menos un mejor trato de las texturas, así como una mayor carga poligonal tanto para los personajes principales como a la decena de enemigos distintos que debemos hacer frente. Estos, aunque gozan de una IA bastante aceptable, apenas son variados, y encima están muy focalizados



Jugar la aventura con E´lara resulta un tanto más gratificante que hacerlo con Cadoc. Este último resulta bastante más limitado en cuanto opciones de combate. Muchas veces nos limitaremos a cargar un ataque especial para despejar el camino







en las diversas fases. Apenas lucharemos contra tres o cuatro tipos distinto de enemigos comunes, entre los que de vez en cuando se alternan otros de mayor calibre como los minotauros o esqueletos "dopados". Pero en esencia uno tiene la sensación de haber matado varios cientos de veces al mismo tipo de enemigo.

En cuanto a la mecánica del juego, ya en el prólogo hemos dicho que esta resulta casi un calco de lo que ofrece otro icono de la industria de hoy en día. Hunted calca casi todos los movimientos generales de la aventura de Marcus. Desde el empleo de coberturas hasta el correro o saltar obstáculos se ejecutan en 360 con los mismos botones que la obra de Cliff B. Pero ya dentro de las particularidades de cada personaje, la cosa cambia.

No es lo mismo jugar con E'lara que con Cadoc. La primera basa casi todo su combate en el empleo de magias de apoyo y de la eficacia con su arco. Mientras que Cadoc está más especializado en el combate cuerpo a cuerpo y en "tanquear" el terreno. Ámbos cuentan con un arma princpal (ampliable a dos si cumplimos un objetivo determinado) y otra secundaria. No hay más niveles de personalización ni podemos llevar más elementos aparte de un escudo que la gran parte de la aventura se presenta como testimonial. Al margen de esto, con una serie de cristales que iremos recolectando en nuestro camino, podemos desbloquar tres ataques especiales por personaje, así como tres tipos distinto de magia. La evolución de nuestras estadísticas vienen determinadas por el número de enemigos que derribemos, así como la



forma de hacerlo.

Aunque el 90% del peregrinaje está fuertemente limitado a seguir un pasillo, de vez en cuando se presentan determinados caminos secundarios que suelen encerrar un puzle en su interior. Estos puzles, basados en una lógica bastante básica, intenatan exprimir al máximo el concepto de cooperación. Es por ello que para poder conseguir resolver algún enigma, vamos a tener que combinar las particularidades de cada personaje.

En el juegoen sí, se echa de menos mayor grado de cooperación en ese sentido. Vale que para derrotar a determinados final bosses es necesario coordinarse y explotar nuestras virtudes. Pero no menos cierto es que en la aventura en sí, esta coordinación y cooperación, aunque presente, es totalmente prescindible. Si jugamos con E´lara, Cadoc se adelantará e intentará derribar a todos los enemigos que pueda antes de caer abatido mientras nos limitamos a ofrecer fuego de cobertura desde posiciones más resguardadas. Pero si actuamos con Cadoc, salvo en niveles de dificultad elevados, no nos será demasiado complicado eliminar por nosotros solos casi toda amenaza enemiga.

Aunque la IA no nos jugará malas pasadas, lo cierto es que donde muestra su mejor virtud es en el cooperativo con un amigo. En este caso, al no contar con un compañero “dopado”, el juego se convierte en un reto en el que no solo debemos atacar, sino que debemos hacerlo bien si queremos proseguir nuestra aventura. Por cierto, llega doblado.



Conclusiones:

Una aventura ya clásica en formato cooperativo. Es bastante larga y nos puede durar perfectamente más de 14 horas si intentamos resolver todos los acertijos y recorrer todos los caminos. Algo ligerito con el que afrontar el verano.

Alternativas:

Por temática similar y cooperativo, puedes encontrar Kingdom Under Fire. Aunque este es más hack'n slash que aventura. Con más sustento podemos encontrar Gears of War, Halo o Resident Evil 5.

Positivo:

- Un juego de aventuras accesible
- Los comentarios entre los personajes

Negativo:

- En momentos, es negro absoluto
- Poca variedad de enemigos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	75
duración	80
total	73

Una segunda opinión:

Cuando comencé a oir hablar de Hunted The Demon's Forge, me imaginaba otra cosa. Algo similar a Too Human. Un Hack'n Slash con toques de rol. No es mal juego, pero no lo veo como algo que recordemos de aquí a unos meses. Salir en estos meses de escasos lanzamientos puede venirle bien, ya que de otra forma, seguramente hubiera acabado pasando bastante desapercibido.

Jose Luis Parreño



desarrolla: grezzo · distribuidor: nintendo · género: action-rpg · texto: castellano · pvp: 44,90 € · edad: +12

TLOZ: Ocarina of Time 3D

Disfruta el clásico en cualquier parte

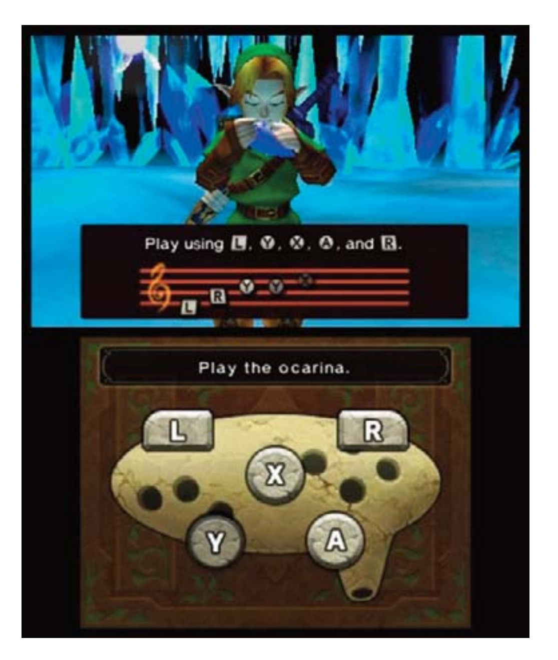
Ya tenemos aquí el juego más esperado para Nintendo 3DS, título que muchos esperaban para adquirir la portátil de Nintendo. Una mezcla de nostalgia y majestuosidad que nadie debería perderse



Es difícil hablar del que es para muchos, incluido un servidor, el mejor juego de la historia de los videojuegos. El título cumbre de una saga con el renombre de The Legend of Zelda. Juego que ha marcado a una generación de jugadores y título referente después de casi trece años. Siendo subjetivo, afirmaría que sigue en la cumbre en cuanto a calidad y originalidad. Desde un punto de vista más objetivo, el juego sigue mereciendo el calificativo de obra maestra. Veamos por qué.

El mayor temor del remake de un clásico es ver si realmente el juego ha sabido envejecer. Los estándares de calidad son cada día más altos y lo que hace 10 años era novedoso, hoy puede quedar incluso desfasado. Como es de suponer por la introducción del artículo, no es el caso de Ocarina of Time. Jugándolo a día de hoy el juego se nota fresco en la mayoría de sus apartados.

El concepto de juego funciona igual de bien que antaño. Ocarina of time nos presenta un mundo abierto no demasiado extenso pero más rico que en otros títulos posteriores de la saga. Mundo donde se desarrolla una historia que, si bien no es digna del óscar





al mejor guion original, está cargada de epicidad. La trama nos llevará a explorar un mismo mundo en dos épocas, encarnando al personaje principal tanto en su niñez como ya adulto. Los cambios en el mundo son notables tanto por el paso del tiempo como por causas que invito a descubrir. Por su parte, los personajes secundarios tienen mucho carisma, incluso aquellos que no tienen un papel importante en la aventura.

Técnicamente el juego luce bien, considerando que es uno de los primeros juegos para 3DS. Falta por ver si la consola pudiera haber dado mucho más

El desarrollo del título sorprende más hoy que en su lanzamiento original. Sorprende por no llevarnos de la mano y huir de obviedades, algo demasiado común en los títulos actuales. Ocarina of Time invita al jugador a descubrir el desarrollo de la aventura a base de investigar. Cierto que es totalmente lineal y que se nos dan bastantes pistas, pero puede hacerse duro a los jugadores menos experimentados. Para echarles una mano, siempre podemos acceder a una pequeña guía en vídeo integrada en el mismo juego.

También hay que destacar una duración más que digna tanto si lo jugamos por primera vez como si lo rejugamos años después. Además de un hilo principal bastante largo el juego invita a perderse y entretenerse descubriendo mundo, haciendo misiones secundarias y recolectando objetos. Acabarlo al completo puede

Cómo luce

Como todo buen remake, el apartado visual de The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D ha sido notoriamente mejorado. Es algo que salta a la vista en el modelado de los personajes, cuya carga poligonal es muy superior. Las texturas también lucen mucho mejor, permitiendo apreciar algunos detalles que pasaban desapercibidos y consiguiendo entornos mucho más vivos. Y todo ello con el añadido de poder disfrutarlo en uno de los mejores 3D visto en Nintendo 3DS. Si comparamos, el resultado es notable.

No obstante, el apartado gráfico no acaba de llenar. No sabemos si es por falta de trabajo o porque la máquina no da más, pero no luce tan bien como hubiera merecido un juego de este calibre.

Comparativa gráfica

















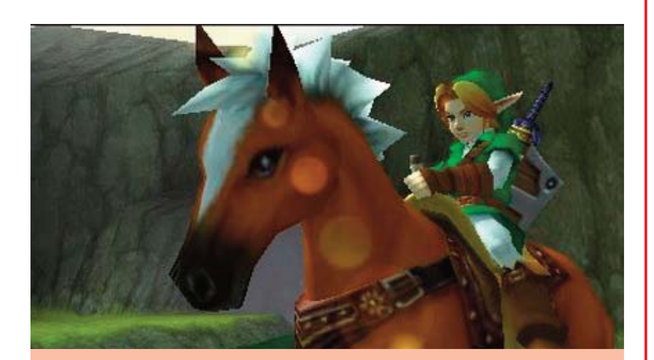
llevarnos unas 50 horas sin problemas.

Jugablemente sigue siendo una gozada. En su día, Nintendo hizo un trabajo de 10. Es sorprendente lo extraordinariamente depurados que estaban los combates, cámaras y demás incluso siendo pionero de los Action-RPG en un mundo 3D. Muestra de ello es que años después la misma saga The Legend of Zelda permanece casi invariable en este aspecto. Y también muchos de los juegos similares. Como añadido de ésta nueva versión nos encontraremos principalmente con una navegación por el inventario más cómoda gracias a la pantalla táctil y el cómodo visualizado del mapa de las mazmorras al disponer de dos pantallas. Poca cosa, pero tampoco necesita más.

Un punto algo criticado del título es su banda sonora. Criticado por no incluir una revisión orquestada y mantener los temas originales. Si bien se trata de las mismas pistas, para nada tiene que ver el chip sonoro de 3DS y el de Nintendo 64. Si nos ponemos unos cascos medianamente buenos disfrutaremos de la majestuosa composición de Koji Kondo rica en matices.

Y en resumidas cuentas, el juego sigue siendo tan bueno como lo fue entonces. Una compra obligada para todo aquel que presuma de ser aficionado a los videojuegos y no lo haya probado todavía, pero también para aquel que lo recuerde con nostalgia. Ocarina of Time para 3DS puede alardear de ofrecer lo que los grandes juegos de hoy ofrecen hace casi 13 años.

Nos encontramos ante una de las mayores obras del mundo del videojuego. Un título de calidad indiscutible que no puede pasarte por alto



Aquí nuestra yegua Epona, montura que acompañará gran parte de la aventura de Link una vez adulto

Conclusiones:

No existe juego perfecto, pero si existen juegos que rozan la soberbia más allá de los valores objetivos. Y este es uno de ellos. Como juego de hace más diez años, se conserva a las mil maravillas. La primera compra obligada de 3DS

Alternativas:

Si te gusta The Legend of Zelda no puedes perderte Darksiders, un excelente título que bebe indiscutiblemente de la saga de Nintendo.

Positivo:

- Disfrutar de tal clásico renovado
- Su mecánica se mantiene atemporal
- Se trata de un juego largo y que engancha

Negativo:

- Creemos que 3DS da más de si

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	95
jugabilidad	95
duración	95
total	95

Una segunda opinión:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D es como un diamante en bruto, su valor es incalculable. Rejugándolo hoy nos damos cuenta de la joya que recibimos en 1998.

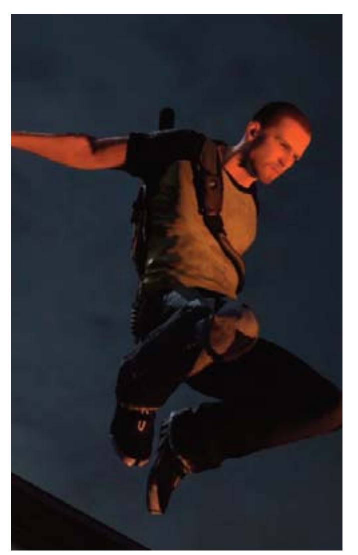
Marc Alcaina

desarrolla: sucker punch · **distribuidor:** sony · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,90 € · **edad:** +16

InFamous 2

Cole vuelve con la energía a tope

Sucker Punch nos presentó hace dos años a un nuevo héroe, el cual se ganó a todos los jugadores que apostaron por él. Y ahora vuelve con más energia que nunca para consagrarse en la consola de Sony



La primera parte de esta IP se convirtió en poco tiempo en uno de los títulos sorpresa del año, exclusividad de la plataforma de Sony, que impresionó tanto a crítica como a usuario con su jugabilidad y su historia sencillamente impresionantes. Y es que la historia de Cole McGrath nos dejo con un excelente sabor de boca. Tanto es así que, tanto los medios especializados como los jugadores que se han dejado llevar por la historia de este "anti-héroe", han estado esperando con impaciencia la segunda parte de este juego.

En esta entrega comienza justo cuando lo dejamos, tanto argumentalmente, como en el desarrollo del personaje, lo cual quiere decir que contaremos con todos los poderes y habilidades que pudimos obtener en la anterior entrega. Así que si no has jugado a la anterior entrega, ahora tienes la escusa de descargar la primera parte gracias al programa Welcome Back de Sony.

Centrándonos en esta en-

Cole vuelve a la carga, esta vez más fuerte que nunca, para acabar con "La Bestia"

trega, la historia comienza con un enfrentamiento con "La Bestia", pero nuestro personaje no tiene opción alguna de derrotarla. Por este motivo nos vemos en la tesitura de tener que desplazarnos de Empire City hacia la sureña ciudad de New Marais.

En dicha ciudad tendremos como misión encontrar a un misterioso científico el cual nos ayudará aumentar nuestros poderes. Pero encontrarlo no será tan sencillo pues una ola de criminales y mutantes horrendos asolan la ciudad y como buen samaritano tocará hacer limpieza. Aquí pondremos punto y aparte a este apartado, ya que la historia es digna de ser jugada.

La jugabilidad toma una corriente continuista de la anterior entrega ya que, si la cosa funciona, ¿para qué cambiarla?

Como en el primer juego, en Infamous 2 tendremos que tomar decisiones, aunque en este caso, bastante más a menudo. El desarrollo del juego está repleto de decisiones entre el bien y el mal. Lo que hará que el juego pueda ser rejugado, lo que hace que la duración del mismo se multiplique por dos.

Siguiendo con este apartado, los poderes eléctricos de Cole han aumentado y esto se ha traducido en un mayor número de golpes, rayos y todo tipo de efectos visuales. Y no solo eso, sino que también se reformado el combate cuerpo a cuerpo, ahora será mucho más efectivo. El elemento añadido ha sido el del arma de rango cercano que Zeke nos prepara, y que nos permitirá arrasar con cualquier oponente que se ponga a nuestro alcance. Los enfrentamientos con esta tubería electrificada son formidables y resultan uno de los grandes puntos fuertes del título.

Editor de misiones

Como si de un Little Big Planet estuviéramos hablando, InFamous 2, posee un editor de misiones, el cual se integra perfectamente dentro del juego, ya que se pueden colocar en cualquier partida y son visibles en el mapa con un icono de color verde.

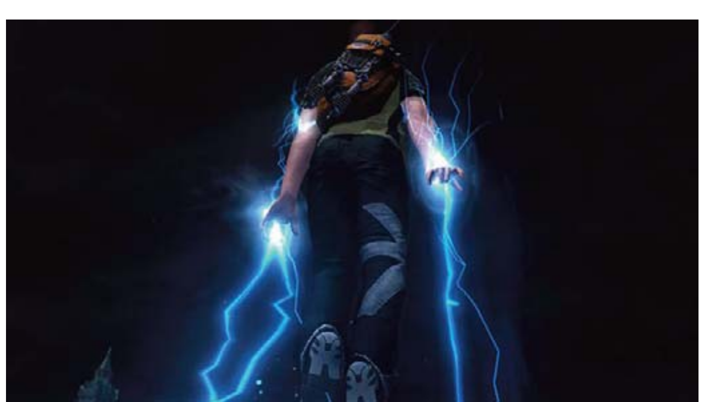
Podremos crear nuestras propias misiones para después compartirlas en toda la red, muy similar a lo que nos ofrecen juegos como Little Big Planet.

La curva de aprendizaje es algo elevada, pero una vez hecho el "rodaje", las posibilidades son infinitas.

Todo un detalle por parte de los desarrolladores, que harán que el título tenga una mayor longevidad, toda una alternativa a los ya más que integrados y criticados DLCs.







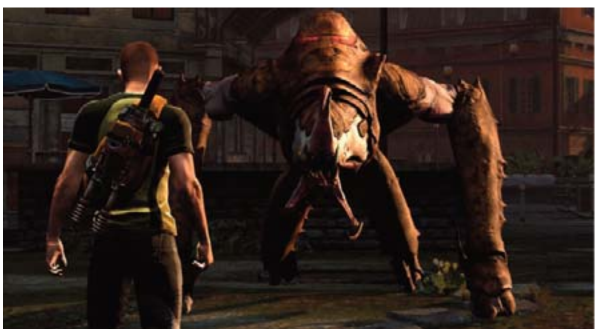
Gráficamente, el juego luce un apartado visual muy cuidado y con un salto de calidad notable respecto a su antecesor aunque algo por debajo de las nuevas entregas que están saliendo a la luz actualmente.

La ciudad de New Marais es más luminosa y detallada que Empire City, en la que algunos emplazamientos como la catedral, no dejara asombrados. El tamaño del juego es enorme y ofrece a los usuarios muchos lugares por donde moverse.

En cuanto al modelado de los personajes, cabe destacar el gran tamaño de los enemigos, y su gran nivel de detalle con unas texturas de buen nivel, pero el que se lleva la palma, como es de esperar, es nuestro protagonista. Cole sigue la estela de la anterior entrega, pero mucho más detallado.

La robustez del motor gráfico queda fuera de toda duda merced a una tasa de imágenes por





segundo fluida e inamovible independientemente de lo que suceda en pantalla, y a las ya descritas técnicas de iluminación y de profundidad de campo que son realmente impresionantes. Además, también entre lo positivo, ha aumentado considerablemente la interacción con el entorno; merced a muchos más objetos que se romperán ante nuestros ataques e incluso balcones completos de edificios que se vendrán abajo en el fragor de la acción por ondas expansivas o golpes directos.

Por otro lado cabe destacar los efectos visuales propiciados por la principal fuente de energía de nuestro protagonista, la electricidad. Es un gusto poder ver el gran trabajo realizado por los chicos de Sucker Punch, en este aspecto.

En cuanto a las animaciones, son mucho más suaves pero todavía se pueden apreciar algunas algo robóticas.

Para finalizar hay que alabar la excelente ambientación sonora que posee el título. La banda sonora cumple a la perfección con todas y cada una de las transiciones que posee el juego. Los efectos sonoros están bien implementados así como su credibilidad con las acciones realizadas.

otro aspecto a tener en cuanta en este apartado es el gran trabajo de doblaje que se ha hecho a nuestro idioma, todo un lujo puesto a los jugadores, en el que encontraremos voces perfectamente reconocibles de series y películas, así como una gran dramatización de las mismas, lo que dará una mayor calidad al juego en este apartado.

Conclusiones:

Eso de que las segundas partes nunca fueron buenas no es una sentencia que describa a esta entrega. La cual a mejorado en todos los aspectos a su antecesor, eso si se encuentra un "peldañito" por debajo de las grandes IPs que estan saliendo a la luz actualmente.

Alternativas:

En el género de este título existen alternativas como GTA IV, RDR o AC2, pero si te gustan los SandBox, y la anterior entrega, es un título muy aconsejable.

Positivo:

- *Un gran argumento*
- *Incorporación de un editor de niveles.*

Negativo:

- *Algunas imprecisiones gráficas*
- *Duración del modo campaña*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	88
sonido	95
jugabilidad	90
duración	95
total	**85**

Una segunda opinión:

El primero fue un soplo de aire fresco que se aleja bastane de la escuela creada por GTA y su legión de clones . Esta segunda parte no sorprende tanto, pero sigue siendo una opción bastante recomendable.

Gonzalo Mauleón

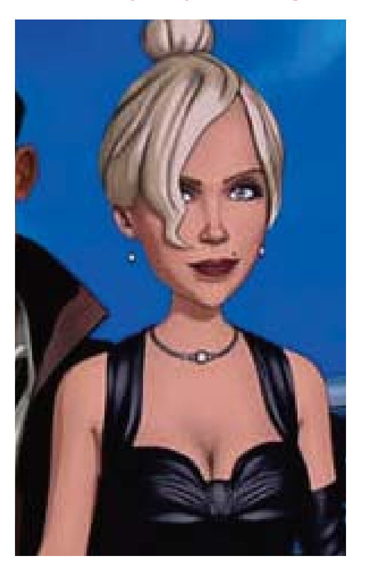


desarrolla: Péndulo Studios · **distribuidor:** FX Interactive · **género:** avent. gráfica · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 €

Hollywood Monsters 2

Nunca el cine de terror fue tan divertido

Péndulo Studios nos trae esta nueva evolución de su clásico Hollywood Monsters a la que ha dotado de un aspecto visual increible, y de un guión con ritmo y muy sólido, que consiguen hacernos amar el género de nuevo



Podríamos definir Hollywood Monsters 2 como una aventura gráfica al uso, la cual nos devolverá entre los jugones más avanzados en años, las sensaciones que hicieron de este genero un referente durante el final de la década de los 80 y de los 90.

Tal y como afirmaba Manuel Moreno en la entrevista publicada en el pasado número, Hollywood Monsters 2 no se trata de una secuela del primer título del que toma su nombre sino más bien de una evolución del mismo.

Si hay algo que destacar en Hollywood Monsters 2 es su exelente guión, tratado de una forma magistral, con continuos guiños humorísticos, culminado con un sinfín de situaciones hilarantes que haran las delicias de quien lo juegue.

El aspecto cómico del título está presente en todo momento desde la ambientación o personajes pasando por los divertidos diálogos que consiguen mantener al jugador expectante ante la próxima genialidad.

Liz Allain desborda personalidad, erigiendose como la verdadera protagonista del título

Gran mérito de la historia que se nos propone recae sobre los personajes. Durante la misma, encarnaremos a una pareja de reporteros variopinta y muy peculiar compuesta por Dan Murray, un tipo ácido, sarcástico y sin ninguna motivación que no sea salirse con la suya, y la impaciente, impulsiva y, porque no decirlo, neurótica Liz Allaire.

Vale hacer un inciso para remarcar la perfecta construcción del personaje de Liz, quien se erige como la verdadera "alma mater" de la historia , sobresaliendo muy por encima de todos los otros.

Durante el desarrollo de la historia iremos encontrando e interactuando con un elenco de personajes a cual más "extraño", que aportan un colorido muy especial al conjunto, y contribuyen de forma inequivoca a la ambientación. Entre ellos encontramos al Profesor Mosca, Big Albert o el Poeta del Dolor.

Las referencias a otros títulos de Péndulo Studios así como a películas son numerosas (Piratas del Caribe, Blade Runner...) y se integran de forma acertada durante los diálogos aportando una dosis de complicidad con el jugador

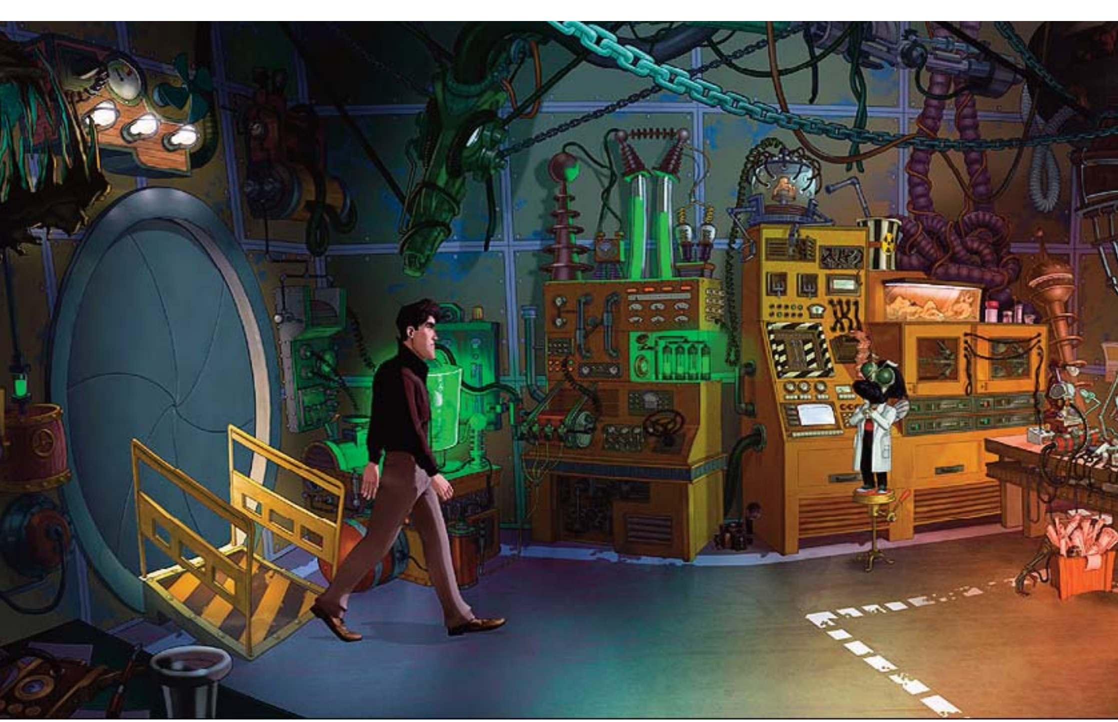
La historia se estructura en seis capítulos en los cuales iremos alternando el uso de nuestros dos protagonistas, aunque de forma preestablecida, no dejando a nuestra elección cuando utilizar a Dan o Liz.

La jugabilidad del título es acertada, basándose en el sistema clásico de point and click, y una dificultad ajustada de forma que no resulte tedioso avanzar a lo largo de la aventura a aquellos jugadores no iniciados en este género. No obstante los antiguos jugadores de la primera entrega o seguidores habituales del género pueden encontrarla poco

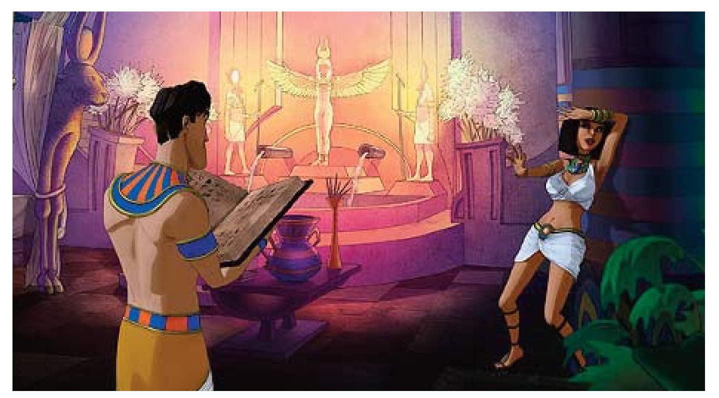
Accesible a todos

Hollywood Monsters 2 presenta un descenso de difucultad con respecto al primer título más que obvio, y que puede disminuir la experiencia jugable de los más fieles puristas del género. Así encontramos un menor número de objetos con los que interactuar, una linealidad muy marcada y unos puzzles más lógicos y que no nos requeriran perder cantidades de pelo ingente para poder conseguir solucionarlos.

Esta nueva dificultad no obstante resulta excelente para aquellos jugadores que nunca han disfrutado de este tipo de juegos o aquellos que nunca han sido muy dados a las aventuras gráficas, por odiar quedarse atascados en un puzzle imposible, haciendo del progreso de la aventura una misión árdua y para nada divertida.







retante, siendo recomendable para estos, jugar en el nivel más elevado de los tres disponibles.

Los tres niveles disponibles de dificultad van desde la activación de pistas y puntos de interés en cada escena, en la dificultad más básica, hasta la ausencia de estos en el nivel más elevado de dificultad.

En esta entrega el número de objetos que podremos transportar en el inventario y, consecuentemente, con los que tendremos que interactuar es considerablemente menor que en la primera entrega, simplificando el avance a lo largo de la historia.

Otro aspecto a destacar en Hollywood Monsters 2, es que a diferencia de la primera entrega todos los puzzles que se nos presentan tendran una solución lógica y razonable contribuyendo a la coherencia de los retos a superar.

A nivel visual el juego luce extraordinariamente, logrando





transmitir una experiencia cinematográfica, comparable a la de estar inmerso en una película de animaciónn de gran nivel, llevando el título a un nuevo escalón dentro del género gracias a la posibilidad de visualización en alta definición.

La duración del juego es quizas el mayor punto flaco que presenta Hollywood Monsters 2 situándose aproximadamente entre las 5 o 6 horas, dejando en el jugador ganas de más.

Otro aspecto a comentar es la linealidad que presenta en comparación con la entrega anterior, en la que disponíamos de mayor libertad. Ahora nuestras acciones y movimientos se encuentran más restringidos y acotados en favor de resaltar el aspecto cinematográfico con el que se ha dotado a esta entrega.

Por ultimo es de justicia resaltar la edición que FX Interactive ha distribuido en nuestro pais, y que fiel a su política de excelencia hará las delicias de todos nosotros. La edición cuenta con un completo manual a todo color, una guía oficial del juego donde podemos encontrar la solución de los diversos puzzles con que cuenta la historia si se nos resisten y la primera entrega dela saga Hollywood Monsters 2 y todo a un precio más que ajustado de sólo 19,95 euros.

En resumen Hollywood Monsters 2 es una magnífica aventura gráfica, divertida, que consigue enganchar al jugador por su magnífico guión y su narración cinematográfic. Muy recomendable para los fieles seguidores del género y para aquellos que quieran adentrarse en él.

Conclusiones:

Hollywood Monsters 2 hará las delicias de los apasionados a las aventuras gráficas y se presenta como una oprtunidad magnífica para aquellos que deseen introducirse en este género.

Alternativas:

La primera entrega incluida en la edición, Hollywood Monsters, y Back to the Future

Positivo:

- Historia divertida y excelente construcción de personajes
- Edición de coleccionista de gran calidad

Negativo:

- Duración que puede resultar escasa
- Dificultad poco retante para los apasionados del género

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	92
sonido	82
jugabilidad	90
duración	70
total	84

Una segunda opinión:

Envuelto en cierto aire de nostalgia, Hollywood Monsters 2 recoge todas las bondades de las aventuras graficas clásicas, siendo una magnifica oportunidad de acercarse de nuevo a este género que tantos buenos ratos nos ha brindado.

José Barberán



desarrolla: spicy horse · **distribuidor:** ea · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95 € · **edad:** +18

Alice Madness Returns

De vuelta a la locura del Pais de las Maravillas

A pesar del final de American McGee´s Alice, la protagonista del mismo no está totalmente curada de su demencia y se ve obligada a volver al oscuro Wonderland a buscar una solución definitiva



El universo que creó Lewis Carroll en sus novelas es tan imaginativo como versátil, da para visiones tan diferentes que van desde la del clásico de Disney a la gótica y recargada de la película de Tim Burton. Hay multitud de webs y blogs especializados en el tema, en los que se debate el significado y sentido de cada uno de los personajes y situaciones de la obra del escritor británico. Pues en ninguno de estos medios, ni siquiera en los que presentan una interpretación más retorcida del universo de Alicia, llegan a mostrar una visión tan demencial y oscura como la que American McGee ofreció en su Alice hace ya más de 10 años.

A pesar de que ya ha sido dada de alta del asilo Rutledge, Alicia no está completamente curada de las secuelas que le dejó el incendio de su casa y la muerte de su familia, que dan pie a la his-

Alice Madness Returns incluye un código para la descarga del American McGee´s Alice del año 2000. Un excelente regalo para los compradores del título



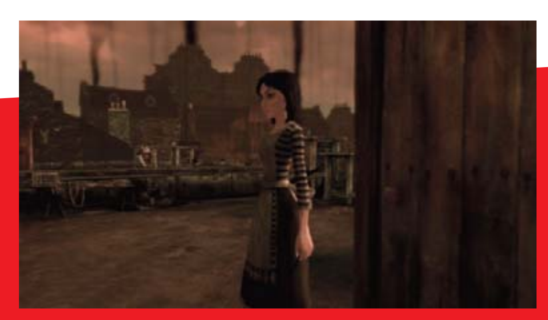


toria del American McGee´s Alice. Se ve obligada entonces a retornar a un País de las Maravillas aún más oscuro, agobiante y lúgubre que en el juego del año 2000, que se incluye como extra descargable totalmente gratuito en el título que nos ocupa. Alicia deberá tratar de sanar definitivamente recorriendo un País de las Maravillas en el que se encontrará con escenarios nuevos y algunos ya visitados en el juego anterior, en un estado de deterioro y caos, que dan muestra del estado mental de la protagonista.

Alice Madness Returns es, al igual que su "precuela", un título de plataformas 3D con enemigos a los que deberemos eliminar para avanzar, puzles que tendremos que resolver para abrir el acceso a nuevas fases y pequeños toques de exploración, que aunque no forman parte de la historia principal complementan el juego y aumentan la duración de las 10-12 horas que nos puede llevar llegar hasta el final del mismo.

Es obvio que no resulta complicado encontrar en las tiendas juegos de plataformas tridimensionales mejores que este Alice, títulos con una mecánica y sistema de lucha mucho más complejos y profundos, y otros en los que los que buscan estrujarse los sesos con complejos puzles o perder horas y horas buscando todo tipo de objetos puedan emplear mejor su dinero. No hay duda de ello, pero Alice Madness Returns ofrece una excelente y cuidada mezcla de todos esos géneros y sobre todo, los introduce en una ambientación que convierte al título en algo muy especial; en un tiempo en el que los jugadores nos quejamos de la falta de originalidad y del exceso de clónicos que simplemente se copian unos de otros, el trabajo de EA y American McGee (con sus chicos de Spicy Horse) supone un soplo de aire fresco, probablemente menor que el del primer juego, pero en un momento en el que resulta mucho más necesario.

En el apartado jugable Alice Madness Returns está notablemente resuelto y no alcanza el sobresaliente por pequeños errores que aunque no merman la jugabilidad del título, sí pueden llegar a molestar en determinados momentos, como por ejemplo las cámaras. Las zonas de plataformas son divertidas y variadas, aunque los más duchos en el género seguro que le pedirían una mayor dificultad, ya que aún en los niveles difíciles resulta demasiado sencillo al incluir un larguísimo doble salto y la posibilidad adicional de planear. En los momentos de luchar contra los enemigos se ha optado por un sistema sencillo pero divertido, más por la variedad de enemigos y las distintas estrategias que deberemos seguir para derrotarlos, que por el sistema de lucha en sí, básico pero que se ve reforzado por las distintas armas que encontraremos y usaremos a lo largo de la aventura, algunas de ellas francamente muy inspiradas.











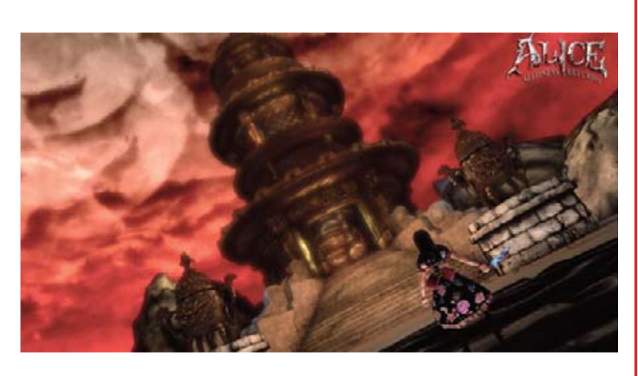


Gráficamente hablando, Alice Madness Returns es una delicia, no está sobrado de polígonos en los personajes y sobre todo los escenarios, algunas animaciones no son excesivamente naturales y encontraremos texturas que no están al mismo nivel que el resto.Pero tiene un trabajo artístico tan sumamente rico y variado detrás que compensa los errores técnicos mostrando un universo tan inquietante como alucinante, tan oscuro como brillante, tan demencial como genial. La recreación del mundo de Alicia que ha realizado el equipo artístico de Alice Madness Returns es simplemente impresionante (en dos palabras que diría el otro). Que pena que EA no haya considerado oportuno poner en tiendas una edición especial con un libro de arte, los diseños darían para eso y mucho más.

En el apartado sonoro una de cal y otra de arena como dice el refrán, la banda sonora es más que correcta y acompaña perfectamente a la acción, incrementando las sensaciones de opresión e incluso agobio que el juego llega a generar por momentos, aún mejores son los efectos de sonido que se integran perfectamente en la ambientación que la desarrolladora ha creado para el juego. El punto menos destacado en este aspecto es el doblaje, hay que agradecer a Electronic Arts que haya contemplado el doblaje de un juego que no va destinado a un público mayoritario, pero al mismo tiempo hay que reclamar un doblaje a la altura del título y en este caso no se ha logrado, algunas voces no pegan a los personajes, otras no tienen un nivel interpretativo a la altura del juego y además sufre de la típica y habitual desincronización labial.



Queda bastante claro que Alice Madness Returns no es un juego para todos los públicos, aparte de su temática y ambientación que pueden llamarte o no, su particular mezcla de géneros no llenará a los que prefieren juegos más “puros”. Si lo tuyo es el hack´n´slash Alice no es Kratos ni dispone de las capacidades de lucha de Bayonetta; aunque tiene puzles tampoco te tendrá horas y horas pensando frente a la consola, tampoco los que están a la espera de un buen plataformas clásico en 3D tendrán en Alice Madness Returns la solución a sus demandas. El juego que nos ocupa es algo diferente, un título de autor en el que todos los géneros anteriores se mezclan al servicio de un personaje, su historia y sobre todo su locura, nada tiene sentido fuera de este mundo y en cambio aquí todo cuadra, los escenarios, los personajes, las mecánicas jugables y las soluciones a las plataformas o los puzles solo tienen cabida en este particular País de las Maravillas. La inclusión gratuita (previa descarga) del American McGee´s Alice puede ser un arma de doble filo, tiene a favor el que da sentido a esta secuela, introduce al jugador en este universo tan extraño y presenta a algunos personajes que si no fuese por el primer juego, aparecerían sin mucho sentido en el juego que nos ocupa ahora. Por otro lado, la comparación muestra un juego menos oscuro y probablemente más fresco, es un simple reflejo de la locura de Alice, que ha alcanzado niveles de oscuridad y profundidad mucho mayores.



Conclusiones:

Si jugaste al American McGee´s Alice y te gustó o te llama la ambientación oscura y demente del juego, no lo dudes. Si buscas un título que se parezca a algún otro que jugaste antes olvidate, Alice Madness Returns no es tu juego.

Alternativas:

Solo el primer juego de la saga es comparable a este Alice Madness Returns, estos títulos de autor tienen difícil comparación y por lo tanto las alternativas son escasas.

Positivo:

- La perfecta y oscura ambientación
- American McGee´s Alice de regalo

Negativo:

- Un doblaje solo aprobado
- Problemas puntuales con las cámaras

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	88
sonido	64
jugabilidad	78
duración	80
total	**82**

Una segunda opinión:

Precioso y muy interesante, pero la misma ambición en la ambientación debería haberse aplicado a la jugabilidad, sería más que sólo divertido si los combates no fueran tan poco profundos.

Adrían Suarez



desarrolla: gearbox · **distribuidor:** 2K games · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,99 € · **edad:** +18

Duke Nukem Forever

El rey venido a menos

Tras 14 años de espera que lo convirtieron en el mayor "vaporware" del sector, Duke vuelve al fin para patear culos alienígenas. Numerosas cancelaciones le han pasado factura pero... ¿podrá Duke aún así salvar el tipo?



14 largos años que lo convirtieron en la mayor burla recurrente de la industria. Demasiado tiempo para las nuevas generaciones. Una vez que la cultura Duke ha sido casi esfumada por el tiempo, es el testigo de los jugones de la vieja escuela y fans, quienes realmente deben decidir si la espera ha merecido la pena.

La historia con la que comienza DNF es a todas luces tan sólo una excusa para empezar a pegar tiros a mansalva. Nos encontramos con la directa continuación de la anterior entrega. Liberado el mundo de la amenaza extraterrestre, Duke vive como un auténtico Dios en lo alto de un rascacielos en compañía de dos hermosas y sensuales gemelas ,cuyos apellidos serán ya el primer guiño con el que nos encontraremos.

Todo parece tranquilo y Duke disfruta de una partida a su pro-

DNF no puede ni mucho menos competir gráficamente con los últimos títulos, superando a estes sin embargo, en otros aspectos como la variedad





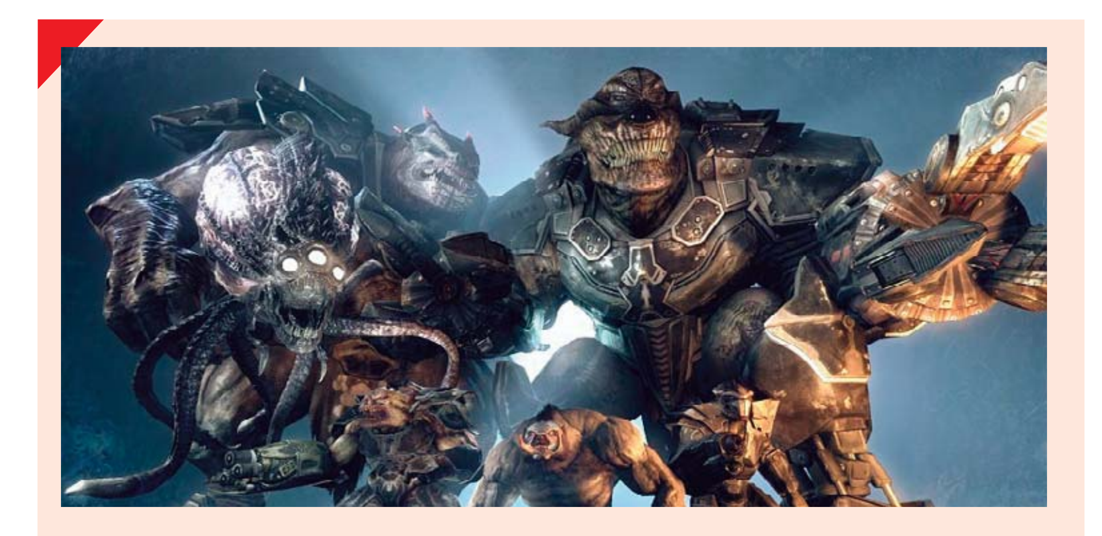
pio juego en la que nosotros tomaremos parte. Y digo parece, porque minutos después estalla la alarma por toda la ciudad. Los alienígenas han vuelto y son más fuertes y peligrosos que nunca. Las chicas están en peligro y Duke no lo va a permitir.

Tras un vídeo introductorio rememorando ciertas escenas del pasado, el juego consigue provocar en el jugador “viejuno” el esbozo de una sonrisa. Por momentos no podemos creer que Duke existe y que ha vuelto. Ya no hay que imaginar nada. Lo tenemos al fin entre nuestras manos.

En lo primero que nos fijamos y tras un comienzo muy típico de Duke, es en la calidad gráfica. comenzamos en un entorno cerrado al cual se le podría dotar de más complejidad y realismo. Pero ese no es el caso. En DNF los escenarios interiores aunque cumplen, no están a la altura de los últimos portentos gráficos. Esto no es necesariamente malo, ya que son lo suficientemente creíbles como para que no nos deprimamos en las comparaciones.

Peor parte se llevan los exteriores. No es precisamente para echarse a llorar, pero aquellos sibaritas de los polígonos echarán de menos algo más de complejidad. Las texturas por otra parte reciben una de cal y otra de arena. Acabados como el baldosado de la residencia de Duke o el agua que cae por las paredes, llaman mucho la atención en comparación con otras que incluso al acercarse se ven borrosas.

Vehículos y otros objetos grandes del escenario están por desgracia muy mal construidos. Da la sensación de que estos modelos están para rellenar y que son los más antiguos del desarrollo.



De todas las versiones la de Pc es la mejor. De mayor calidad que las de consola, sufre una mala optimización que hará que la tasa de frames caiga de forma preocupante en algunos momentos. El tiempo de carga ronda en compatibles entre 20 y 80 segundos









Las animaciones y modelos de los personajes, son algo toscas y algunos poco trabajados si se pone en la mira todo lo visto en esta generación. Hemos podido ver personajes hablando con los labios completamente sellados y la sensación de "vida" y realismo aportado por estos es bastante pobre. Algunas secuencias del propio Duke --saltando por ejemplo-- son propias de tecnología de hace 15 años.

A nivel sonoro DNF cumple bastante bien. Se echa de menos los temas antiguos y remasterizados. El guitarreo puro y duro se hace patente desde el primer momento junto con algún trazo épico y peliculero, pero en general no es destacable. Los efectos especiales tampoco lo hacen, pero armas como la escopeta por el contrario, se muestran contundentes en todos los aspectos.

Aunque el juego ha sido doblado al castellano,es mucho mejor y más gratificante para los antiguos jugadores, escuchar la voz del actor original.Volveremos a tener las frases típicas de Duke junto con otras creadas para la ocasión y que hacen que el carisma del personaje todavía esté patente. Puede que al final se repita un poco en las frases pero para nada cansa o aburre.

La jugabilidad y dificultad está bastante contrastada. Hay momentos bastante complicados de superar, pero el juego en sí es demasiado fácil para el jugador experto. Incluso en el grado por defecto más elevado (otro se acciona al terminar el juego por primera vez), el número de enemigos no supondrá realmente un problema serio.

Se ha suprimido el uso de vendas y botiquines, una característica que no gustará a jugadores tradicionales. Dispondremos



de una barra de ego muy al estilo de la utilizada por Halo a modo de escudo. Bastará entonces cubrirnos por unos instantes para que esta se reponga del fuego enemigo.

Duke Nukem Forever gustará a quienes añoran los Shooters de la vieja escuela por la cantidad diferente de situaciones

Otra "tara" que no gustará mucho es el hecho --para algunos realista-- de que sólo podamos llevar dos armas al mismo tiempo. Minas, gafas, y otros objetos como los refrescos potenciadores de adrenalina seguirán en su sitio como entonces.

La IA es bastante mala, y en algunos casos hasta nos atreveríamos a decir que nula. De todos modos serán los enemigos más fuertes los que parecerán tener este aspecto un poco más cuidado. Mención especial para los "Final Boss" y los momentos de batalla entre grupos. Son bastantes y reflejarán como nada el espíritu de los juegos añejos.

Los guiños a otros títulos están presentes durante toda la aventura (bastante larga para lo que suele haber). Es esencial no perderse ninguno y no serán precisamente pocos.

El lenguaje y los semidesnudos femeninos, así como algún que otro aspecto gore como las ejecuciones, corroboran el PEGI +18 de la caja. Aunque en el fondo es un tanto light.

Resulta una patada en algunos aspectos a títulos más actuales.



Conclusiones:

Sobre todo para fans. Nos transportará a un "cómo eran los juegos hace más de diez años". Gustará a quienes vivimos aquella época.

Alternativas:

A bote pronto no se nos ocurre nada igual. DNF es para bien o para mal es de otro tiempo.

Positivo:

- Las muchas y diferentes situaciones.
- Que demuestra cómo debe de ser jugablemente un juego actual.

Negativo:

- Tecnicamente parece del 2000
- IA pésima
- Algunos bugs y los tiempos de carga
- Que no volvamos a tener 15 años para disfrutar mejor de algunas "gracias"

TEXTO: DANI MERALHO

gráficos	65
sonido	65
jugabilidad	70
duración	85
total	**70**

Una segunda opinión:

El juego no te merece la pena si no le tienes una especial (pero muy especial) admiración a su protagonista. Desfasado y sin ningún interés

Adrián Suárez



desarrolla: obsidian · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 60/40 € · **edad:** +16

Dungeon Siege III

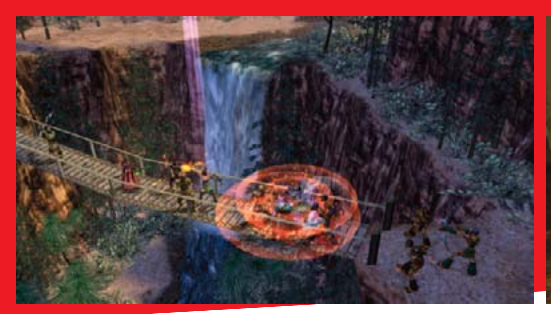
Mucho más Action que RPG

Tras muchos años en el baúl de los recuerdos vuelve Dungeon Siege de la mano de Obsidian y Square Enix. Se trata de un juego divertido y ameno pero ¿de verdad era necesario ponerle el nombre de Dungeon Siege?



Dungeon Siege es una saga clásica de Action RPG en compatibles, sus dos primeras entregas, sin ser leyendas, están en el corazoncito de todos aquellos que los jugamos, el buen trabajo de Gas Powered Games con Chris Taylor al frente hizo de la saga un referente en cuanto a jugabilidad y diversión, mezclando aspectos y mecánicas de títulos como Diablo o la franquicia Ultima. Pero los tiempos cambian y con ellos los gustos de los jugadores, al menos eso piensan las productoras de videojuegos. Tras distintas vicisitudes, los derechos de explotación de la saga Dungeon Siege llegaron a Square Enix, que seleccionaron a Obsidian Entertainment como el estudio ideal para relanzar la marca y llevarla por primera vez a consolas, obviando el spin-off DS: Throne of Agony de PSP.
Obsidian es un estudio de desarrollo con prestigio y, a pesar de

El buen nombre de La Decima Legión está en entredicho, y con él, el futuro de Ehb. Nuestra misión será descubrir la verdad que resuelva este entuerto





las críticas recibidas por algunos de sus últimos juegos, especialistas en títulos de rol pero … ahí está el primer error, se encarga el desarrollo a un especialista en rpg y por otro lado se decide eliminar buena parte de los componentes de rol que tenía la saga. Leo atónito como se culpa a la "consolización" del juego de la identidad perdida por Dungeon Siege III, me parece un despropósito malintencionado, cuando otros títulos han demostrado que con un buen trabajo Xbox360 y PS3 son capaces de lograr buenas experiencias jugables en títulos mucho más complejos que Dungeon Siege. Los cambios en este título respecto a los juegos anteriores de la saga no tienen nada que ver con su paso a consola, se deben más bien a un cambio premeditado hacia un género (la acción) que promete un mayor número de ventas, no es el primer caso, ni el segundo, y seguro que no será el último. Y esto no tiene porqué ser en sí ni bueno ni malo, simplemente es un hecho y lo que no tiene sentido es que nos lo traten de vender como un rpg cuando de rol tiene poco, y lo que es increíble es que con la cantidad de información que tenemos disponible hoy en día, haya jugadores que se rasguen las vestiduras quejándose de que les han vendido algo que no es.

Hablemos claro y digamos las cosas como son, Dungeon Siege III es juego de acción en mazmorras con una muy buena historia y toques de rpg, que siempre dan caché. La secuencia inicial nos pone en harina, debemos recuperar el prestigio perdido por La Decima Legión (fundadores del reino de Ehb), a los que la malvada Jeyne Kassynder ha culpado de la muerte del rey para hacerse con



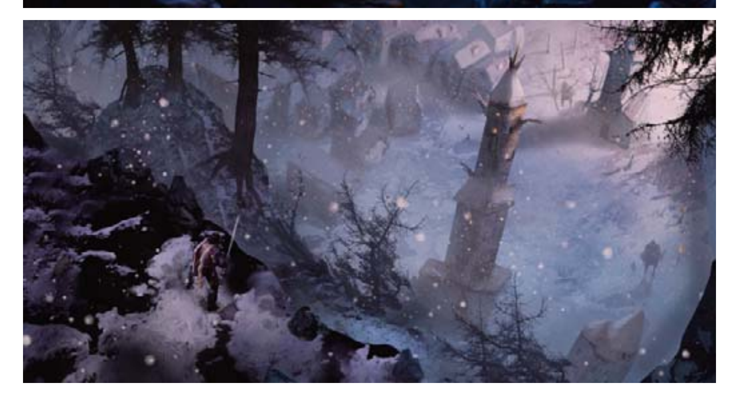




Los tres comics de la colección Dungeon Siege III están disponibles de forma gratuita para su descarga desde la página de Dark Horse. Una interesante iniciativa que complementa el universo del videojuego que nos ocupa









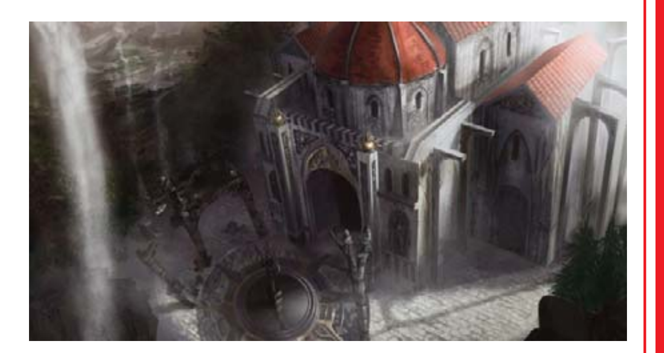
el poder. Seleccionamos uno de los cuatro personajes preconfigurados (más tópicos que el torero y la sevillana) y a repartir estopa, la trama no cambia en virtud del personaje seleccionado, tampoco con las distintas opciones que podremos seleccionar en las conversaciones con los NPC que encontraremos a lo largo de la aventura. Las mecánicas de combate no son complejas, pero resultan divertidas y son diferentes para cada uno de los cuatro personajes, este es el único motivo que te invitará a rejugar el título con un personaje diferente. A pesar de que hay zonas que explorar en las que encontraremos tesoros y objetos escondidos, el 95% del juego son escenarios en los que deberemos hacer misiones que suelen ser del tipo: ves hasta allí y elimina a X, y ya de paso a todo enemigo que se interponga en el camino. Estos escenarios son fundamentalmente mazmorras con un diseño excesivamente lineal, sin prácticamente ningún camino alternativo y cuando lo hay da igual ir por un lado u otro, por lo que no aporta nada a la jugabilidad. Hay también misiones que nos llevarán al exterior, pero estos escenarios son tan pasilleros como los interiores, siempre hay una roca o un tronco que nos impiden pasar y nos obligan a seguir el camino marcado.

Las opciones de mejora de los personajes y los menús del juego son claros, accesibles y sencillos de manejar, incluso para los que se pierden en las habituales millones de opciones de un juego de rol convencional. Da la sensación de que el diseño de Dungeon Siege III se ha realizado con esta premisa, ya que la dificultad del título no es excesiva, aún en el modo difícil.



Es increíble como una desarrolladora con el historial, el prestigio y los medios (suponemos) de Obsidian Entertainment ha puesto en el mercado un título con un nivel técnico tan mediocre. Si no fuese por determinados efectos y trucos gráficos que no eran posibles en la generación anterior, podría pasar perfectamente por uno de los últimos títulos de PS2 o la Xbox original. Parece el típico juego de serie media de una desarrolladora modesta, es más, últimamente estamos viendo como incluso desarrollos modestos superan con creces el nivel visual mostrado en Dungeon Siege III, modelados desfasados, texturas que se repiten, se repiten, se repiten y se repiten, animaciones robóticas y antinaturales. Simplemente no llega al nivel medio de lo que tenemos en tiendas y cabe esperar de un título de renombre y con unas compañías como Obsidian y Square detrás. Y es una pena porque el trabajo de diseño artístico es francamente bueno, los escenarios debieron ser bonitos y variados en papel, hay enemigos muy interesantes en cuanto a concepto, sobre todo los enormes jefes finales pero no se ha acertado en el trabajo de llevarlos al juego, o simplemente no se han puesto los medios necesarios para hacerlo bien.

La banda sonora de los dos Dungeon Siege de Gas Powered Games era simplemente magnífica, la de esta tercera entrega, sin ser mala que no lo es, no llega al nivel de epicidad de aquella. Destaca en este apartado la voz del narrador en el inglés original en el que nos llega el juego (subtitulado al castellano).



Conclusiones:

Dungeon Siege III no es un mal uego, no tiene un buen nivel técnico pero resulta divertido, sobre todo jugando en cooperativo. No es un RPG y tiene poco de lo que la saga ofreció allá por los inicios del siglo XX.

Alternativas:

No puedo resistirme a recomendar los clásicos, los Dungeon Siege de Gas Powered Games y ¿como no? Diablo I y II a la espera de la tercera parte. De los actuales Torchlight es una buena opción.

Positivo:

- Una muy buena historia
- Divertido en cooperativo

Negativo:

- Nivel técnico mediocre
- Ha perdido todo rastro de rol

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	56
sonido	74
jugabilidad	68
duración	72
total	**62**

Una segunda opinión:

Otra franquicia que ve mancillado su nombre por un juego que tiene poco o nada que ver con el original y de una calidad inferior al mismo. Y van ya ...

Ismael Ordás



desarrolla: tt games · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +7

Lego: Piratas del Caribe

Surcando los mares

Como nos tienen acostumbrados, los muñecos de lego, cobran vida en los videojuegos versionando las películas o sagas más conocidas del planeta. Y en esta ocasión no podía faltar la superproducción de Disney



Desde que salió el primer juego de la saga Lego. Estos muñequitos se han ido ganando la simpatía de la gente con su entrañable sentido del humor y sus fieles versiones de las franquicias más taquilleras de la gran pantalla. Pues bien, ahora le toca el turno a Piratas del Caribe. Aprovechando así el tirón del estreno de la última entrega de la saga de Disney: “En Mareas Misteriosas”. Sin duda, una apuesta bastante inteligente, sabiendo la cantidad de espectadores que tiene la franquicia de la que es protagonista Johnny Depp.

A lo largo del juego veremos reunidas las cuatro entregas de Piratas del Caribe implementadas en veinte niveles, cinco por cada una de ellas. En las cuales veremos el desarrollo cronológico de las mismas, viviendo así las aventuras del Capitán Sparrow, Will Turner y compañía. Los cuales están tan bien caracterizados que serán perfectamente reconoci-

La saga Lego se ha ido haciendo un hueco en la estanteria de los jugadores. Gracias a una genial adaptación y enorme sentido del humor

bles, pero no solo físicamente, sino que el trabajo ha sido tan bien realizado, que incluso los gestos y movimientos están representados de con un alto nivel de fidelidad.

Gráficamente el título ha mejorado notablemente, especialmente en la recreación de los escenarios, los cuales son amplios, variados, con gran multitud de zonas accesibles y objetos destruibles y construibles. Pero lo más llamativo es el mimo con que éstos han sido elaborados, destacando la suavidad de las texturas que los recubren.

En el apartado jugable el juego combina secciones de plataformas con una remarcable obsesión por el coleccionismo y un estilo muy asequible y desenfadado. Además, en este apartado, cabe destacar la invitación propuesta por los desarrolladores a jugar en compañía de otro "socio". Algo a lo que ya nos tienen acostumbrados en esta saga y que hará que las partidas en modo cooperativo sean aún más divertidas. Cabe destacar que mientras estemos relativamente cerca, la pantalla permanecerá unida y cuando nos separemos, pasará a estar dividida, de esta manera cada jugador podrá seguir la partida de una manera más efectiva.

En cuanto a la banda sonora, cabe destacar que reproduce con fidelidad a la escuchada en las películas.

Con todo esto, se convierte en un título atractivo que puede ser jugado tanto por los más pequeños, como a los "entraditos en años".





Conclusiones:

Es un título fresco, divertido y para todos los publicos. La fiel reproducción de la saga Piratas del caribe, se puede apreciar en todos y cada uno de los niveles del juego.

Alternativas:

Existen juegos que pueden ser bastante mejores que este, pero el carisma desbordado por la saga Lego, hacen que sea una digna opción de diversión así como las entregas anteriores.

Positivo:

- Recreación de los personajes
- Variedad de escenarios

Negativo:

- Poco innovador
- Resulta algo infantil

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	86
sonido	85
jugabilidad	80
duración	85
total	75

Una segunda opinión:

Divertido, casi imprescindible para los fans del Capitán Sparrow, pero la fórmula muestra síntomas de agotamiento. ¿Llegaremos a ver un Lego Los Bingueros?

José Barberán



desarrolla: level 5/matrix · **distribuidor:** sony · **género:** rol · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +16

WKC: Origins

Los orígenes del Caballero Blanco en PSP

Es algo bastante habitual últimamente el que los juegos de una saga que se lanzan en una plataforma distinta al original lo hagan a modo de precuela, en este caso los hechos de Origins ocurren 10.000 años antes

Ni uno, ni dos, ni cien. 10.000 años antes de lo acontecido en White Knight Chronicles, Origins nos situa en medio de las Dogma Wars (que dan nombre al juego al Japón) entre Yshrenia y Athwan, unas guerras entre dos imperios que forjaron el mundo que conocimos en el título de PS3. Resulta acertado no ubicar la acción a continuación del juego de la consola de sobremesa, ya que no obliga a haberlo jugado previamente para disfrutar de este, al mismo tiempo que ofrece información muy interesante y una buena cantidad de guiños a los que hayan jugado White Knight Chronicles.

Origins mezcla de una forma acertada las mecánicas jugables de White Knight Chronicles y títulos portátiles como Monster Hunter o el más reciente Lord of Arcana. Level 5 y Matrix Software han acertado al no trasladar el título a PSP de un modo directo y dividir la acción en misiones que se adaptan mucho mejor a la jugabilidad de una portátil. No han sido en cambio igual de eficientes en su objetivo de simplificar la información mostrada en la pantalla más pequeña de la PSP, que se agolpa y en ocasiones resulta complicada de seguir y difícil de encontrar, ya que el sistema de menús es bastante mejorable.

Como en todo buen jrpg, tomamos el papel de un joven que deberá hacer frente a los peligros que amenazan su pueblo, poco a poco iremos comprobando que la amenaza es mucho mayor que lo esperada inicialmente y tendremos que formar un grupo que nos acompañe en nuestra misión. Uno de los grandes aciertos de White Knight Chronicles Origins es la posibilidad de jugar parte de las misiones en cooperativo con hasta tres amigos, son las denominadas secundarias, que si bien no son necesarias para lograr llegar al final de la historia principal, si son recomendables por las subidas de nivel y sobre todo los ob-

jetos exclusivos que lograremos que en algunos casos, se hacen casi imprescindibles para superar las misiones locales (principales). Resulta particularmente curioso como Matrix ha resuelto la selección de misiones, inventario y habilidades. Viajamos a bordo de un ferrocarril que nos llevará a las distintas localizaciones en las que tengamos que resolver misiones, en el mismo tren podremos gestionar todas nuestras armas y objetos y gestionar las mejoras de habilidades de nuestros personajes.

Las misiones pecan de repetitivas, aunque las diferentes estrategias, armas y objetos que deberemos usar contra cada tipo de enemigo aportan la variedad que no tienen en su diseño y hacen que el juego sea más divertido. Es fundamental llevar un grupo equilibrado y equipado correctamente antes de comenzar la misión, dotando al título de un factor estratégico muy interesante.

En el apartado gráfico encontramos tantas luces como sombras, sería injusto compararlo con su hermano mayor por las diferentes capacidades de las plataformas, pero se trata de un desarrollo muy irregular en este apartado, que mezcla buenos diseños con otros de un nivel mucho menor; se aprecia en los escenarios pero sobre todo en los enemigos, algunos nos sorprenderán por su tamaño y nivel de detalle y algunos otros por su originalidad, otros en cambio no mantienen el nivel y parece que se han hecho con prisas e incluso poco interés. Otros juegos recientes de PSP han demostrado que las bajadas de la tasa de frames y los excesivos tiempos de carga que sufre WKC Origins, no tienen porqué ser un "mal necesario" de la consola; una mejor optimización en estos aspectos hubiese mejorado la valoración final del título.

La banda sonora es una curiosa mezcla de temas orquestales muy épicos y otros con un sonido mucho más actual y rápido para los momentos de batalla, cumple con nota al igual que lo hace el doblaje en inglés (WKC Origins nos llega en el idioma de Shakespeare con subtítulos en castellano). Pasan totalmente desapercibidos los efectos de sonido, mucho menos variados y destacables que en el White Knight Chronicles de PS3.



Conclusiones:

Origins es una más que aceptable conversión de las mecánicas de White Knight Chronicles a una consola portátil, peca de algunos de los defectos del original y resuelve otros tomando prestadas buenas ideas de títulos como la saga Monster Hunter.

Alternativas:

Origins es un jrpg, y en eso la PSP va sobrada, busca el que mejor se adapte a tus gustos por temática y a jugar.

Positivo:

- *Adaptación jugable a portátil*
- *Una buena banda sonora*

Negativo:

- *Poca variedad de misiones*
- *Caidas de tasa de frames y largos, muy largos tiempo de carga*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	72
jugabilidad	67
duración	76
total	68

Una segunda opinión:

Sin alardes técnicos, una buena adaptación a portátil de una saga que nació en sobremesa. Sin ser un must have es una buena opción para los últimos días de PSP.

Jorge Serrano



desarrolla: level 5 · **distribuidor:** sony · **género:** rol · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +16

White Knight Chronicles II

Vuelve el Caballero Blanco

El primer White Knight Chronicles dejaba demasiados frentes abiertos y asuntos pendientes, Level 5 nos trae su secuela para cerrar la historia del Caballero Blanco, ya que se ha asegurado que no habrá un WKC3

Cuando allá por abril de 2010 (GTM #14) analizamos White Knight Chronicles, ya anunciamos que tenía un final inconcluso. Level 5 ha publicado su secuela que viene a terminar la aventura del Caballero Blanco pecando de excesivamente continuista. La historia comienza justo donde termina la del primer juego, permitiendo importar la partida del mismo y realizar cambios sobre la misma, es de agradecer que el juego no obligue, como hace en Japón, a tener terminado el primer WKC para poder jugar, y que aún así se incluya remasterizado en el BluRay como extra. Este 2x1 se agradece en estos tiempos en los que nos cobran hasta por un vehículo, un arma o un traje.

Aunque se haya eliminado en el mercado occidental la obligación de haber jugado primero al White Knight Chronicles, se hace casi imprescindible por varias razones. Primero por poder seguir la historia, si no conocemos la trama del primero muchas de las cosas que nos ocurran en WKC2 no tendrán sentido y aparecerán personajes que desconocemos. Segundo por la jugabilidad, WKC2 se desarrolló pensando en que el jugador habría jugado primero la secuela por lo que no hay ningún tipo de tutorial que le guié al principio y le enseñe las mecánicas del título, en la edición occidental se ha bajado la dificultad de las primeras fases de juego para compensar esa posible falta de rodaje y que sirva de aprendizaje, además de para que el personaje principal adquiera un nivel mínimo. Pero esto se convierte en una losa llegado un momento en el que la dificultad crece de un modo brusco.

White Knight Chronicles II se podría considerar una gran expansión del primero o casi mejor, un mismo juego (I + II) dividido en dos partes, ya que la historia del primero no llega a terminar. A pesar del tiempo pasado (WKC llegó al mercado japonés en di-

ciembre de 2008), las mejoras son mínimas, el título que analizamos tiene las mismas virtudes y los mismos defectos que el primero de la saga, tanto a nivel jugable como en los aspectos técnicos es excesivamente continuista y no ofrece mas que un ligero lavado de cara a la propuesta de hace ya casi 3 años.

La jugabilidad es la misma que en WKC, destacando como entonces las posibilidades online del título, misiones que deberemos afrontar en cooperativo con otros jugadores (hasta un máximo de 6) que nos permitirán adquirir experiencia y objetos exclusivos. A pesar de que se hacen repetitivas por su poca variedad, dotan al juego de una particularidad cercana a los MMORPG, que lo hace muy interesante y aumentan de forma considerable la ya extensa duración del título. El sistema de combate no se ha tocado prácticamente y sigue pecando de repetitivo y poco profundo, White Knight Chronicles II hereda el principal lastre jugable de la saga, al no haberse mejorado nada.

Gráficamente hablando, White Knight Chronicles II es una mínima evolución de su antecesor, sigue sobresaliendo el trabajo artístico por encima del técnico, destacando el diseño de los nuevos enemigos y los efectos de las nuevas posibilidades de ataque que tenemos disponibles. Los escenarios, muchos de ellos ya conocidos por los jugadores del WKC, se siguen mostrando espectaculares y bellos, aunque en ocasiones se ven demasiado vacíos y con problemas menores de modelado y texturas.

La banda sonora de White Knight Chronicles II mantiene el excelente nivel de su predecesor, épicas composiciones orquestales nos acompañarán en todo momento, adaptándose a lo que esté ocurriendo en el juego. Buen nivel también el de los efectos de sonido y el doblaje al inglés, aunque se echa de menos la posibilidad de poner las voces en el japonés original. La traducción al castellano es buena.

Aunque no es obligatorio el haber jugado previamente White Knight Chronicles, si resulta bastante recomendable

Conclusiones:

White Knight Chronicles II tiene las mismas virtudes y defectos que la primera entrega de la saga, es un buen juego pero que le falta algo para dar el salto a referencia en el género, probablemente sea esa magia que ha perdido el jrpg.

Alternativas:

Voy a recomendar uno de los mejorres jrpg que puedes encontrar para PS3: Eternal Sonata.

Positivo:

- Incluye White Knight Chronicles gratis
- Horas y horas de juego

Negativo:

- Excesivamente continuista
- Nada tiene sentido si no has jugado WKC previamente.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	74
sonido	78
jugabilidad	64
duración	92
total	**66**

Una segunda opinión:

Secuela excesivamente continuista que vuelve a llegar tarde. Hay mejores opciones en el catálogo de PS3.

Gonzalo Mauleón


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: wms industries · **con la complicidad de:** nintendo · **arma del crimen:** nintendo 64 · **año:** 1996

El rincón abyecto

Cruis'n USA

Otro ejemplo perfecto de que lo que funciona en una recreativa no tiene por que funcionar en una consola doméstica. Llegando con dos años de retraso, capado y sin novedades. El resultado: Carne de rincón abyecto



Cuando en 1994 Midway y Nintendo sacaron la recreativa al mercado fue un inmediato éxito, encumbrada por el furor hacia los gráficos poligonales propio de la época. ¿Quién iba a pensar que la idea envejecería tan mal?

El problema principal de Cruis'n USA es que es tedioso. MUY tedioso. Y en esta vida no hay cosa más triste que ver llorar a un payaso, o jugar a un arcade tedioso. Y para que engañarnos: No es lo mismo estar en una salón recreativo, en tu asiento de competición, con tus pedales, tu volante, con un rival al lado, y varios espectadores jaleando; que estar en tu casa, solo, viendo pasar árboles (planos) y farolas (planas).

La base de su jugabilidad es la del típico arcade de carreras, de ir de un checkpoint a otro antes de que se agote el tiempo. De por si es una idea más que agotada, incluso para la época, dejando al jugador pocos alicientes para seguir avanzando en el

¿Por qué todo el mundo está medio desnudo?¿Por qué me mira así la azafata?¿Quiere entregarme la copa, o devorar mi cerebro? Tengo miedo...*(Izquierda)*. Desde la pantalla de selección queda claro lo "variado" que será el juego, aunque por lo menos los coches no son planos*(Derecha)*

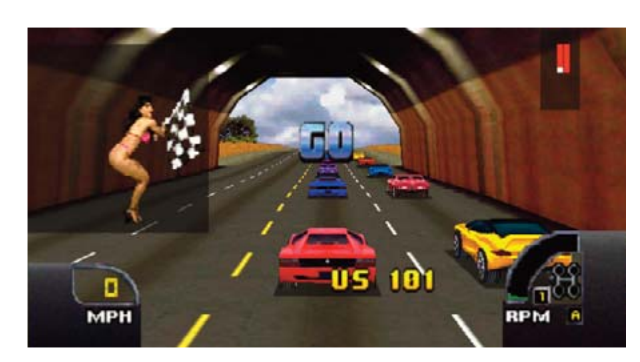
mapeado.

Los escenarios se suceden a lo largo del juego: Desiertos, bosques, ciudades, ¿Qué más dará? Si la jugabilidad no cambia ni un ápice salvo que en los niveles superiores hay más curvas y menos tiempo. En un minuto de juego ya has visto todo lo que puede ofrecerte, y dudo que te guste.

Para colmo la música es del género ratonero que taladra sin piedad los oídos del jugador (Que alguien me explique de que sirve poner varias pistas si todas suenan igual) y la caspa que destila su apartado de diseño tampoco invitan a continuar, si no más bien a coger el cartucho y hacerlo volar por tu ventana. Pero claro, te ha costado 12.900 pesetas, así que resignado a no poder ejecutar tu venganza, decides dejarlo en la estantería, condenado a cadena perpetua.

Pero dejémonos ya de chascarrillos y seamos justos. Cruis'n USA también tiene sus pequeñas bondades. Técnicamente no era malo para la época, y jugablemente aunque muy simple, podía hacerte pasar un buen rato, pero siempre y cuando lo jugaras en compañía de algún incauto al que convencieras, porque jugando solo te encontrabas con el tedio esperándote, detrás de la segunda curva.

Ni siquiera los bikinis pixelados de las admiradoras que te esperaban en la meta eran suficiente compensación para un viaje tan anodino. Y es que si lo que pretendes es divertirte, yo recomendaría leer la Crítica de la razón pura de Kant antes que jugar a este juego. Y más si eres purista del género.









Conclusiones:

Un juego que llegó tarde y mal. Escaso de opciones y de modos de juego. Tan simple que parece sacado de dos generaciones atrás. Y prometiendo una diversión que es incapaz de otorgar a aquellos que probaran la recreativa en su contexto original. Curiosamente no debió ir mal en ventas, dado que de aquí surgió la saga Cruis'n . En resumen: Olvidable

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -4

pérfido

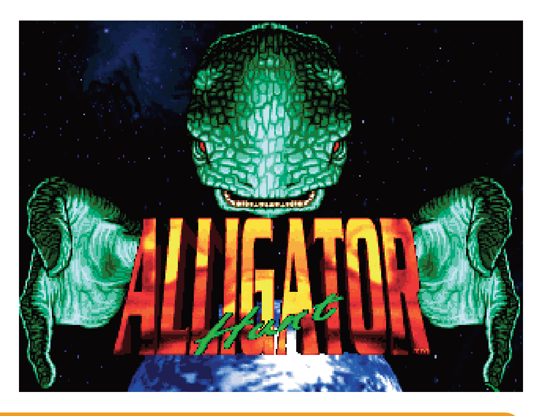
Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com



Alligator Hunt





FICHA TÉCNICA **Año**: 1994 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Shooter

Siempre es de agradecer que haya desarrollos patrios. Es cierto que actualmente y en España, se hacen algunos y muy buenos juegos, pero hace unos años no era tan normal y menos para recreativas como el título este mes protagonista

Cualquiera que haya podido disfrutar de este juego en una de las antaño muy comunes recreativas que plagaban los bares de toda España, se habrá sorprendido al saber que este juego es en realidad un título creado en la península. Concretamente en la conocida ciudad condal de Barcelona.

No en vano no era muy común que videojuegos españoles formasen parte del catálogo ofrecido por los miles de salones recreativos. A excepción de algunas compañías que desarrollaban directamente para los primerizos compatibles, poco o nada se hacía a expuertas de dicha plataforma. Gaelco era la excepción y uno de los pocos que llegaron a encandilar al gran público.

En Alligator Hunt somos dos muy jóvenes muchachos que, a lomos de un monopatín, deberemos enfrentarnos a la amenaza reptiliana que osa hacerse un hueco en nuestro planeta. Para ello contaremos con la ayuda de una exuberante comandante y dos poderosas armas(las de los muchachos por supuesto): nuestra nave y una potente pistola laser.

Gráficamente el juego nos recordará vagamente a un "tebeo". Incluso hay secciones que tienen cierto parecido con el antiguo Duke Nukem 3D. Esto es debido a que AH usa sprites como artilugio gráfico y muestra de manera fraudulenta un pseudo 3D bastante agraciado. Aunque estáticos, los fondos de los escenarios gozarán de un alto grado de detalle muy apto para el momento en que el juego fue creado.

Creado por Gaelco en 1994, una compañía española afincada en Barcelona,la cual aprovechó el tirón de los anteriores juegos olímpicos para darse a conocer de forma seria.en el mercado de los videojuegos

Un mata placas

Considerado en su momento como un auténtico destructor de placas. Este juego consumía en recreativa muchísima energía y era conocido por "cascar" todas aquellas que trataban de soportarlo. En su momento fue todo un prodigio técnico que rivalizaba en cuanto a adicción y respuesta por parte del usuario,con títulos como Virtual Fighter. De los últimos grandes juegos en 2D que iban quedando relegados al olvido en los salones. La carcasa de la placa que lo albergaba disponía de un buen par de pistolas preparadas para la ocasión. A dobles y en el modo para un único jugador. Alligator Hunt reunía el componente justo y necesario de adicción como para sentir que aquellos "cinco duros" de partida, no era ni mucho menos dinero tirado a las primeras de cambio. Es y fue un gran shooter que llegó a tener su gran público



Como de costumbre en los juegos de la época, los créditos eran acompañados por imágenes o fotografías de los desarrolladores

Tanto nuestros personajes, una pareja en el modo para dos jugadores, como nuestros enemigos estarán muy conseguidos y muy bien animados. Del mismo modo, las secuencias intermedias que surgirán a lo largo de la partida, en su momento eran de lo mejorcito que se podía ver en una pantalla.

A nivel sonoro sólo podemos decir que es trepidante. La música principal puede llegar a cansar, ya que se repite a lo largo de todo el juego. Pero es de agradecer, ya que abandona los típicos toques electrónicos y bips, por un guitarreo espectacular muy digno de cualquier virtuoso metalero. Es curioso ver como aunque hecho en España el juego contiene voces digitalizadas completamente en inglés. Imaginamos que como fórmula de marketing.

Para ser un juego de recreativa, podremos estar tranquilos, ya que "AH" es un juego decente. Jugando tranquilamente nos lo terminaremos en aproximadamente unos 10 o 15 pero trepidantes minutos. Algo que nos sabrá a poco pero que en recreativas y hace años era mucho. En un principio parece que no vaya a tener demasiadas fases, pero son las del espacio exterior, considerablemente más extensas que las de tierra firme las que nos harán dedicarle algo más de tiempo.

El juego es realmente divertido y adictivo. Sobre todo en el modo para dos jugadores en la misma pantalla. Serán además dos los modos de visión con los que nos enfrentaremos a los cocodrilos marcianos. Uno sobre



los monopatines, que será el más usado y otro a bordo de nuestra nave, dándole un enfoque totalmente diferente que añade ese toque de originalidad muy raro en los tiempos en que fue concebido.



Una de las curiosidades más destacables y ya para terminar, es el hecho de que las naves que van apareciendo a lo largo del juego toman como referencia modelos anteriormente vistos en películas como Star Wars. Frikismo puro y duro para un estudio que de la noche a la mañana desapareció. Posiblemente absorbido o disgregado en otras compañías.

Totalmente recomendable si es que lo que uno quiere es pasar un momento agradable. Para jugar en el preciso instante que tu jefe sale a por tabaco o puede que, cuando se dé la espalda.

TEXTO: DANI MERALHO

Metal Slug





FICHA TÉCNICA **Año**: 1996 - **Plataforma**: saturn - **Género**: run and gun

Nadie conoce este juego, ¿verdad que no? Creado en 1996 para Neo Geo MVS (y lógicamente para AES)... ¿qué os voy a contar? Quien no conoce Metal Slug ha vivido encerrado en un sótano sin acceso a ningún tipo de medio de comunicación

Este clasicazo fue desarrollado por Nazca y posteriormente adquirido por SNK. Casi inmediatamente después de su lanzamiento en Neo Geo, fue convertido a Saturn (también a Nego Geo CD y PlayStation, claro, pero de esas versiones no me ocupo, ¡pardiez!), acompañado por un cartucho de 1 Mb de RAM para garantizar la total fluidez e integridad de las animaciones y unos tiempos de carga mínimos. Bien por SNK y bien por Sega.

Como ya sabemos, Metal Slug nos permite desahogarnos cómoda y salvajemente tras un día estresado mediante la pulsación del botón de disparo, digamos, unos cincuenta millones de veces (o así) durante cualquier partida. Estamos ante una de las series más exitosas y conocidas de SNK, que ya desde su primera entrega gozaba de una calidad evidente. Recorreremos escenarios variados y llenos de detalles y sorpresas, lucharemos con diversos y numerosos enemigos impecablemente animados y recogeremos armas cada vez más potentes que nos ayuden en nuestra misión.

¿Qué misión? Pues básicamente, aniquilar por completo al ejército del bigotudo general Morden (un personaje casi tan persistente como el mismísimo Dr. Robotnik, que se reinventa entrega tras entrega) y destruir sus sucesivas máquinas de guerra gigantes, que cuentan con diseños de lo más imaginativo. Podremos hacerlo solos o en compañía de un se-

El maldito cartuchito

Hace quince años de aquel verano en el que conseguí mi primer ejemplar de Sega Saturn Magazine. Por aquel entonces, en la revista oficial de la 32 bits de Sega en el Reino Unido, los redactores ya profetizaban la estupidez que supondría no traer a occidente todos esos juegos, principalmente de Capcom y SNK, que requerían el cartucho de RAM extra. En un artículo se conjeturaba sobre el lanzamiento de Metal Slug, sin ir más lejos.

¿Habrían sido distintas las cosas? ¿Habríamos disfrutado de un éxito mayor para nuestra consola, como ocurrió en Japón? Quién sabe. Saturn era la reina de las 2d en una década marcada por la novedad de los polígonos, por feos que fueran. Y la primera PlayStation, como todos sabemos, de esos movía unos cuantos.

Y la pregunta es, ¿qué importa todo eso hoy día? Gracias a Internet podemos hacernos con cualquiera de estas joyas a precios asequibles. Los juegos de Saturn en versión japonesa son, en su mayoría, sorprendentemente económicos. ¡Y además las carátulas suelen ser más chulas!



Metal Slug se convirtió durante muchos años en uno de los grandes iconos de los salones recreativos de todo el país

gundo jugador, con movimientos idénticos a los nuestros.

En Saturn podemos, además, disfrutar de algunos extras interesantes (no sé si ocurre en otras versiones), como la galería y el modo Combat School, donde tendremos que ir cumpliendo distintas misiones específicas, algo que incrementa considerablemente la rejugabilidad de este título.

El Metal Slug de Saturn gozó de dos ediciones (siempre exclusivas de Japón): por un lado, en caja de cartón incluyendo el cartucho y, por otro, en funda de plástico normal, sin cartucho pero con spine card y carátula trasera (no presente en la edición en caja).

Durante un tiempo se especuló con la posibilidad de traer este juego a occidente, pero el tema del cartucho parecía no gustar demasiado a los inteligentísimos mandamases de Sega of America... ya nos sabemos la historia, ¿verdad?

No estamos ante uno de los títulos más económicos de la consola, pero tampoco es especialmente difícil de encontrar y, si ya contamos con el cartucho de alguno de los demás juegos que lo emplean, la edición “sólo cd” es una buena compra. Por supuesto, hay muchas otras vías para jugar a Metal Slug actualmente (desde emuladores hasta recopilatorios en consolas más modernas), pero Metal Slug es una de esas conversiones impecables que mantienen intacta su calidad en Saturn y que, entre la potencia 2d de la consola y el uso del cartucho de RAM, nos permiten disfrutar de la recreativa en casa. Eso, y enorgullecernos de nuestra consola, claro.

CARLOS J. OLIVEROS

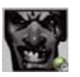


Brink

Brink es un intenso juego de disparos que une el estilo para un solo jugador, la cooperación y la acción multijugador en una sola experiencia, permitiéndote desarrollar tu personaje a lo largo de todos los modos de juego. Tú decides el papel que quieres asumir en el mundo de Brink mientras luchas por salvarte a ti mismo y al último refugio de la humanidad. Brink presenta una atractiva mezcla de luchas en campos de batalla, numerosas opciones de personalización y un innovador sistema de control que te mantendrá pegado al mando.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 39 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


El comienzo de algo grande Puntos: 20
Completa cualquier misión, incluyendo las alternativas


¡Puuum! Puntos: 10
Haz detonar una carga de demolición


Lo siento, ¿era tuyo? Puntos: 10
Captura un puesto de mando enemigo


¿Era el cable azul o el rojo? Puntos: 10
Desactiva una carga de demolición

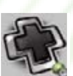

Así se gana una partida Puntos: 10
Cuando estés defendiendo, acaba con un atacante que esté completando un objetivo principal

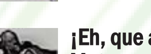

Córtales el paso Puntos: 10
Corta el atajo del enemigo

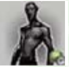

¡Coloca una mina más! Puntos: 10
Mata a un enemigo con una mina

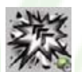

¡Así se hace! Puntos: 10
Completa tu primer reto de 1 estrella


El amo Puntos: 25
Completa todos los retos de 1 estrella


Vivo... ¡de nuevo! Puntos: 5
Resucítate a ti mismo

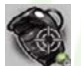

¡Eh, que aún respiro! Puntos: 10
Mata a un enemigo utilizando armas de fuego mientras estés derribado


Eres una máquina, tío Puntos: 20
Consigue rango 2


¡No pasarán! Puntos: 20
Mientras estás defendiendo, evita que los atacantes completen su primer objetivo


Gira la rueda, gana XP Puntos: 10
Elige un objetivo de la rueda de objetivos y complétalo


Creo que conozco un atajo Puntos: 10
Abre un atajo para tu equipo


¡Buen tiro! Uno entre un millón Puntos: 10
Elimina a un enemigo disparando a una granada


¡Muy bien hecho! Puntos: 20
Completa tu primer reto de 3 estrellas


El amo del universo Puntos: 100
Completa todos los retos de 3 estrellas



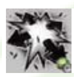
¡Pedazo de puesto! Puntos: 10
Mejora tu puesto de mando

Para ti, insisto Puntos: 5
Usa tu último suministro para rellenar la barra de munición de un compañero



La historia acaba de comenzar Puntos: 100
Completa ambas campañas, sin incluir las misiones alternativas

Para servir y proteger Puntos: 50
Triunfa en todas las misiones de la campaña de Seguridad, incluyendo las misiones alternativas



Nunca sabrán qué les golpeó Puntos: 20
A la ofensiva, gana la partida en menos del 30% del tiempo total



Acción arriesgada Puntos: 10
Completa un objetivo principal en los próximos 5 segundos tras quedarte sin disfraz



Hora de crear un nuevo personaje Puntos: 100
Alcanza el rango 5



Mejor dar que recibir Puntos: 10
Como médico, usa tu último suministro usando la habilidad entregar suministros



¿La mina? ¡Ya está desactivada! Puntos: 10
Encuentra una mina que luego desactivará un in-

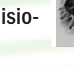


Has salvado Ark Puntos: 75
Triunfa en todas las misiones de la campaña de Seguridad, sin incluir las misiones alternativas



Has escapado de Ark Puntos: 75
Triunfa en todas las misiones de la campaña de la Resistencia, sin incluir las misiones alternativas

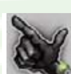




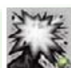
Duro como una piedra Puntos: 80
Triunfa en todas las misiones (sin incluir las alternativas) en modo vs. online o en modo difícil



¡Viva la Revolución! Puntos: 50
Triunfa en todas las misiones de la campaña de la Resistencia, incluyendo las misiones alternativas



¡Te pillé! Puntos: 10
Descubre a un enemigo disfrazado



Qué dolor de cabeza... Puntos: 5
Mata a un enemigo con una bomba córtex



¡Es una trampa! Puntos: 10
Elimina a un enemigo con una carga de morral

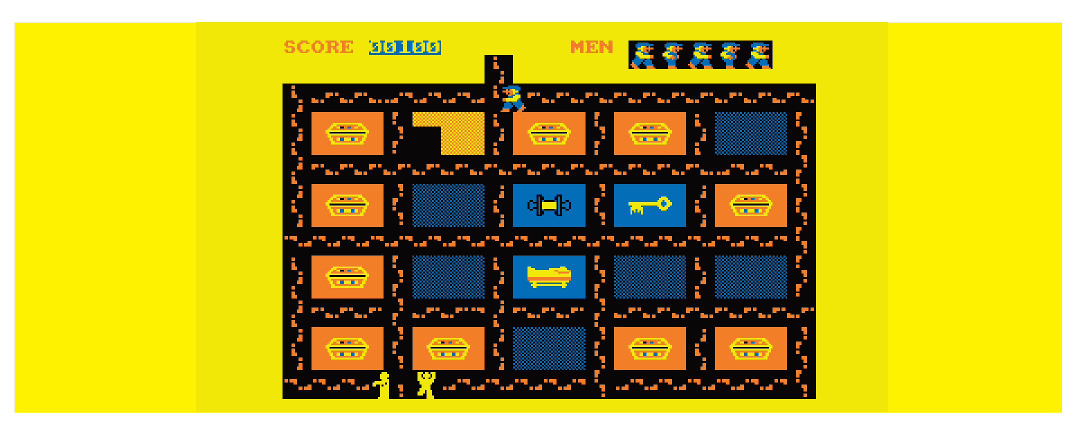


Unos datos muy interesantes... Puntos: 50
Consigue todos los diarios de audio



Decide bien y vencerás Puntos: 10
Resucita cerca de un objetivo principal a un compañero de clase vital en vez de a uno que no lo sea

Oh Mummy! ¡Una momia que habla!



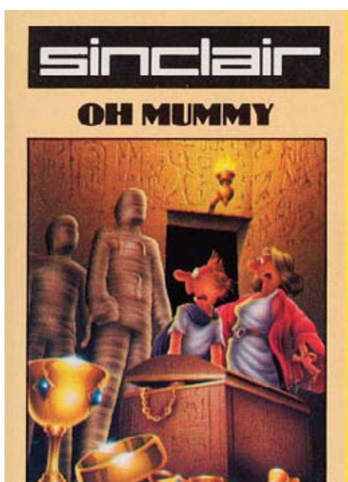
Un juego de otra época

Toca de nuevo afinar en la puntería que dispara el arco de la nostalgia. Los ocho bits, nuestra habitual diana marcada con cuatro colores bien representados, de los cuales en esta ocasión nos quedaremos con la tonalidad del Amstrad CPC, aunque seguro que podemos marcar un par de colores más

Si es cuestión de afinar, como digo, rotularemos nuestra flecha con el nombre de Oh Mummy!, exclamación que cualquiera podría gritar al ver el producto de Gem Software, o, concretando mucho más, al escuchar un par de veces su hipnótica melodía. No era demasiado larga. Más bien intensa. Duraba diez segundos, pero ¿a que era fácil de aprender?

Amsoft fue una compañía fundada por Amstrad, destinada principalmente a nutrir de juegos al computador de 8-bits de la compañía. Desde 1984 a 1988 se encargó de sacar al mercado una gran cantidad de programas para el CPC, la gran mayoría cortados por el mismo patrón: características técnicas humildes y dinámica muy sencilla. Aún así, una buena cantidad de estos juegos nos hicieron pasar grandes ratos en su día, pero, con toda probabilidad, a día de hoy los veríamos extremadamente arcaicos.

El catálogo de Amsoft está plagado, por tanto, de programas bastante modestos, entre los que relucen algunas joyas, como el genial Fantastic Voyage, donde





nos introducíamos dentro de un cuerpo humano para eliminar virus, al igual que en la película del mismo nombre. Sin embargo, el juego en el que me centro hoy, y que distribuyó Amsoft para CPC, no está basado en ningún film.

Bien podría ser el mismísimo Indiana Jones el protagonista de Oh Mummy!, programa cuyo argumento se resume rápido y ligero: un arqueólogo se adentra en una serie de peligrosas pirámides repletas de secretos, tesoros y peligros. Cada fase consta de una serie de pasillos que esconden veinte sarcófagos, los cuales lograremos abrir recorriendo el perímetro del mismo y dejando huellas a nuestro paso.

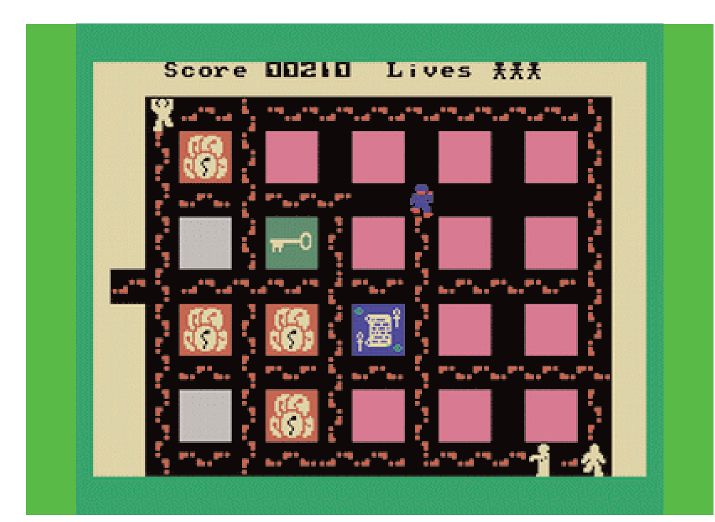
Curiosamente, aquí teníamos un efecto visual inversamente proporcional a lo que se proponía en Pac-Man: aquí el objetivo, o más bien el efecto del mismo, es rellenar de pisadas todo el laberinto, mientras que nuestra pizza incompleta preferida debía limpiar el camino de puntitos. Seguro que todo esto pasó por la brillante mente de los que diseñaron el juego, Daren White y John Line. O no.

El caso es que, regresando de esta disertación existencial, hay que señalar que no siempre hará falta recorrer todos los pasillos. De hecho, para lograr pasar la fase, hay que abrir únicamente dos tumbas: el sarcófago del faraón y la llave. Aunque claro, la localización de los ítems es aleatoria en cada nivel. A veces, las tumbas descubrirán un tercer objeto: el pergamino mágico, que nos permitirá eliminar a una momia para que nos deje en paz. Lo malo es que también podemos destapar a otra momia más, las cuales no nos dejan de perseguir en ningún instante.

Así, la dificultad se va complicando a medida que vamos superando fases, aumentando el número de enemigos a los que habrá que esquivar. Pero lo más difícil del juego, sin lugar a dudas, será evitar ser atropellados por la sintonía de fondo: la famosa danza exótica Hootchy-Kootchy, un loop de menos de diez segundos que sonará una y otra vez sin descanso. La primera vez que lo escuchamos resulta simpático, pero lo mejor será desactivarlo antes de que logre que nos de por coger un rollo de papel higiénico y emular a la saga de Tuthankamon.

Como podréis comprobar si probáis el juego -aquí podéis encontrarlo-: http://tacgr.emuunlim.com/downloads/filedetail.php?recid=639 en un emulador de Amstrad –por cierto, también existen versiones de Oh Mummy! para Spectrum y MSX, bastante peores que la de CPC- , la nimia complejidad del juego se convierte en una auténtica fuente de maná ancestral en lo que a diversión se refiere, a través del reto que supone llegar al final. Fue una demostración más del jugo que se le puede sacar a un planteamiento sencillo, bien llevado a la práctica y con medios técnicos irrisorios. Un ejemplo más para los diseñadores de videojuegos actuales.

Reseñar de forma destacada, para terminar, la versión para móviles que realizó la compañía Unkasoft, pasando el juego de perspectiva cenital a isométrica, y dotándole de unos gráficos bastante simpáticos. Podéis pasaros por la página web para echar un vistazo por si os convence.A quí os dejo su dirección: http://www.unkasoft.com/fr/crypt_oh_mummy



Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

La importancia de comer en los juegos



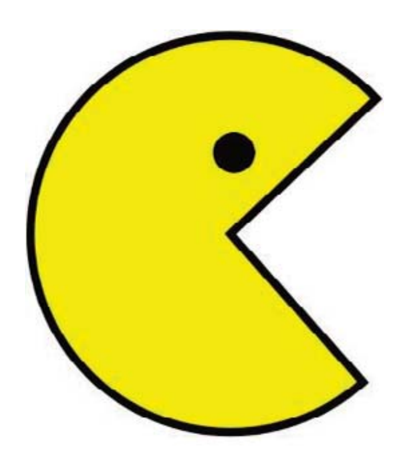
Comer es una necesidad vital. Presente en la mayoría de nuestros días, la actividad de engullir diferentes alimentos, al mismo tiempo que necesario, se ha transformado en todo un placer con la ocurrencia culinaria vigente

Desde que somos chicos, somos criados bajo una serie de lemas mundialmente recurrentes; entre ellos, uno que tiene que ver con los alimentos: "Si no comes, no tendrás energía", "Si no comes, no crecerás jamás". Peculiar forma de hacerle entender a un pequeño la importancia de la cantidad y variedad de comida que ingerimos, pero desde luego una de las ideas que daría comienzo a la utilización de este aspecto (junto con la ayuda de otros) en el mundo de los videojuegos. Pero para no adelantarnos, que para sumergirnos en los inicios de la virtualidad culinaria, tenemos que retroceder varios años en el tiempo.

En un inicio, los videojuegos eran concebidos con ideas prefijadas bastante repetidas entre sí: desde el clásico Pong a las copias indiscriminadas de Space Invaders, todas las mecánicas de juego se centraban no tanto en ofrecer realismo de situaciones, sino en presentar al gran público una novedad lúdica impresionante. Producto de ello, y del escaso desarrollo de consolas y periféricos, la comida como la conocemos en la realidad no estaba presente en la virtualidad que nos ofrecían estos títulos. Posiblemente el inicio de la incursión de la comida en los videojuegos le corresponda a Pac-Man. Bien es conocida la leyenda urbana (o verdad absoluta) que atribuye a una pizza sin una porción el ser musa inspiradora para el diseño del protagonista,. Menuda manera de concebir un personaje tan emblemático como el que nos compete, pero ya en este hecho comenzamos a ver la incursión de los alimentos en el mundillo. Además, podemos reseñar la mecánica de juego, ya que en esencia hay que "comer" los puntos amarillos: gracias a su diseño, en cierta manera se emulaba el acto de tener una boca con que ingerirlos. Además, nos encontrábamos con algunos premios en los niveles, en forma de frutas, que nos proporcionaban puntos extra a la cuenta. Cabe destacar este hecho, ya que los objetos de los que Pac-Man se alimenta no cumplen función nutritiva o curativa alguna: simplemente están ahí para proporcionar más puntuación a quien los "coma".

Claro que no solamente ésta era la función de la comida en los videojuegos, ya que hay títulos





como Burguertime (1982, Atari 260; en el caso de la imagen, remasterizado para NES) que hacen de este aspecto su modo de juego. Se trataba de un plataformas en el que el objetivo era, literalmente, armar una serie de hamburguesas. Si, así como lo leéis: poner todos los ingredientes (carne, tomate, lechuga y huevo) entre pan y pan, para pasar la pantalla. Para ello, nos valíamos de nuestro chef, que debía buscar por la pantalla las "partes" del sándwich. Una vez sobre ellas, estas partes descendían hacia niveles inferiores (debíamos usar escaleras para alcanzarlas) empujando hacia abajo a los ingredientes que se hallaban en la plataforma inferior. La hamburguesa, gracias a esta mecánica, quedaba armada en la parte inferior de la pantalla. Mención especial para nuestra "arma secreta", con la que vencíamos a nuestros enemigos: unas dosis contadas de pimienta. Y qué decir del catálogo de villanos: Mr. Hot Dog, Mr. Pickle y Mr. Egg. Con esto, comprobamos la importancia de la comida dentro del mundo de los videojuegos, aunque estemos hablando de la década de los 80: aquí, es parte propia de la mecánica de juego.

Los constantes avances en el mundo de las consolas, y sobre todo en el campo de las recreativas, llevaron a la creación de un género entrañable como pocos: el beat´em up. Inicialmente, los videojuegos no medían de ninguna manera la cantidad de "vida" que un personaje poseía o el nivel de daño del objeto con que estábamos jugando: moríamos con facilidad extrema. Al introducir el concepto de "vida" y de desgaste de la misma, hacía falta introducir también algún concepto que sirviera para regenerarla. Muchas veces se recurrió a determinados elementos que, una vez pasábamos sobre ellos, nos curaban cualquier daño acaecido. Algo reseñable en este caso se hallaba en The Legend of Zelda, y sus clásicos corazones como indicador de nivel de daño.

En el caso de las recreativas, comenzaban a demostrar tecnología gráfica suficientemente potente para representar con más "realismo" las situaciones que en ellos se veían. Producto de ello se comenzó a experimentar de





forma diferente la idea de "regeneración de vida", para lo cual se recurrió a la comida, como no podía ser de otra forma. En muchos juegos de época, tales como Double Dragón, Cadillacs & Dinosaurs, Final Fight o Streets of Rage, por nombrar algunos, podíamos encontrar regenerativos en forma de alimentos: sándwiches, fruta, filetes, ensaladas, entre otros. Aumentaban mucho la sensación de realismo, más allá de que la forma de conseguirlos siempre fuese irreal: se encontraba en contenedores, mesas, etc. Una de las peculiaridades que arrojó esta nueva forma de incluir a la comida en los videojuegos es la universalidad de aceptación que supone la utilización del pollo asado: en casi todos los juegos beat´em up tal alimento nos regenerará la totalidad de la barra de vida, algo muy preciado, máxime si se tiene en cuenta la cantidad apoteósica de enemigos. Por otro lado, el filete de carne también goza de una popularidad bastante alta a la hora del consumo virtual. Comenzábamos entonces a percibir las primeras muestras de utilización de comida de manera "seria" en el mundillo de los videojuegos.

Pero no todo son comestibles sólidos en este mundo, ya que también las bebidas hacían su aparición especial. Claro que la idea de "beber" en un videojuego data de mucho antes de la utilización de recreativas como las anteriormente nombradas. Ya en juegos como Dungeons of Daggorath (1982) hacíamos utilización de todo un clásico de los RPG: las pociones curativas. Claro que en ese entonces, los objetos consumibles no eran visibles en pantalla, pero de todas maneras es el primer acercamiento del consumo de bebidas a la experiencia virtual. Dichos recipientes alquímicos aún a día de hoy gozan de una gran popularidad, aunque no se hayan realizado esfuerzos serios en representar gráficamente la acción de beberlos. Aún así, a nadie se le ocurre otra forma de tomarse una poción, ¿no? Con el tiempo, el consumo de bebidas en videojuegos gozó de ciertas ideas sobre el desarrollo de títulos, donde fuera el tema central, en estos casos centrados en marcas de bebidas famosas como la cerveza Budweiser (en el que debíamos servir cervezas para los clientes), las gaseosas Pepsi y 7Up, entre otros. Aunque aquí, no hay mucho que reseñar: se trata de una burda manera de publici-



tar productos.

Volviendo al tema de los alimentos sólidos, es esencial en este punto diferenciar entre la curiosidad que queremos reseñar (comida virtual) y los power-ups de toda la vida, aunque en ciertos momentos estos se entrecrucen en el desarrollo de algún juego. Nótese el caso de Super Mario Bros., de la consola NES, en el cual disponemos para deleite del paladar unas singulares setas u hongos, que no tienen otra función que la de proporcionar características especiales al personaje. Más allá de esta utilidad (que es repetida hasta la saciedad en otros títulos), nos referimos a estos hongos como alimentos, y en el juego queda implícito el acto de comerlos; aunque no se nos muestre de manera explícita, no se puede reseñar otra forma de incorporar semejante objeto en el organismo.

Pero no siempre gozaremos del festín habitual en este mundillo, a veces ingrato. ¿Recuerdan lo qué se consumía en la saga Resident Evil? Nos referimos a las siempre útiles “hierbas medicinales”, de gusto desconocido pero de uso muy difundido. Claro que el jugador inteligente las usará combinadas, aplicándolas en forma de aerosoles, ya que de esta manera proporcionan más beneficios. Aún así, es difícil imaginarnos el desagradable sabor de estas hierbas: siempre a la intemperie, rodeadas de zombis, de aspecto poco tentador.... Menos mal que sirven para regenerar la vida del personaje, pues de lo contrario dudaríamos bastante en incluirlas en un buen banquete virtual. Otra experiencia un tanto asquerosa nos la dejó el juego Shadow of the Colossus, de PS2. Para lograr mayor grado de resistencia corporal, debíamos hallar y dar caza a unas lagartijas especiales, que nos comeríamos de un bocado, tal vez para no sentir el gusto amargo de las entrañas del reptil, o para sentir lo menos posible el coletear del animal en la garganta. Poco agradable, en efecto.



Con el tiempo la industria videojueguil nos ha demostrado que no necesariamente un alimento regenerativo debe tener una forma sugestiva o relacionada con alimentos reales. Tal es el caso de las Rations, elementos consumibles en el mundo de Metal Gear Solid, de las cuales no tenemos ni la más remota idea de qué puede contener el interior del recipiente. Desde el comienzo de la saga, solo se nos proporciona una vaga vista del contenedor del alimento (gene-





ralmente octogonal), que supuestamente contiene comida sólida, ya que la palabra "raciones" no así parece indicarlo.

Con esto queda en claro un aspecto primordial en cuanto a la comida en los videojuegos actuales: no debe ser vistosa ni aparentar nada, como sí sucedía con los pollos asados de antaño, ya que el jugador está acostumbrado a su función dentro del mundo virtual: curar, y no para disfrute del paladar.

Fue la misma saga la que proporcionó una de las experiencias que más se acercan a comer en la realidad. Se trata del juego Metal Gear Solid 3: Snake Eater, que nos daba la oportunidad de cazar y consumir cuanto bicho salvaje se nos cruce en la misión. Más allá de la extraña experiencia de "comernos" una serpiente o ¡un cocodrilo!, lo que realmente acerca al jugador a la sensación de "comer" es que, entre otras cosas, podíamos intoxicarnos con lo que consumíamos.

La comida en el mundo de los videojuegos no siempre se usará con fines regenerativos, aunque es su uso más difundido. La utilización de ciertos alimentos puede ser un perfecto indicador de particularidad social. Fíjese en el caso de la saga GTA: desarrolladas íntegramente en escenarios que emulan el país del norte (nos referimos a EE UU), se hace necesario ambientarlas de la mejor manera posible. Qué mejor indicador de costumbre que un par de locales de comida rápida: pizza, perros calientes, hamburguesas y otra cantidad de grasas trans se nos hacen presentes en el mundo virtual. Más allá de que esta vez la comida también sirve para regenerar vida, podía además hacernos subir unos kilitos, o indicarnos una de las tantas costumbres de los ciudadanos norteamericanos en cuanto a alimentación se refiere.

Si de comida chatarra hablamos, siempre se halla íntimamente ligada al ocio electrónico. Es el caso de las Tortugas Ninja, héroes por excelencia de la televisión y los videojuegos, cuya afición a la pizza es bien conocida. Tanto es así que en el primer juego de los mutantes (nos referimos al primero de NES), la forma de regenerar vida es "comernos" una de las porciones de piza distribuidas en el escenario. Más bien, pararnos sobre uno de los cuadrados con una porción impresa. No obstante, la sensación de estar engullendo una buena



porción de pizza mozarela no la quita nadie.

No todo en la vida es consumo propio, y la comida no es la excepción. En el juego City Ville, popular entre los navegadores y las redes sociales, debemos plantar nuestras propias hortalizas y algún que otro cereal, para luego utilizarlos. Tenemos una extensa variedad de ellas: coles, zanahorias, zapallos, trigo, entre otros. Cabe la curiosidad, pues en este juego el personaje no los asimila por la boca (ni siquiera hay un personaje implícito) sino que sirven como “mercancía” que luego han de usar los negocios de la ciudad, aunque tengamos solo peluquerías y cines (no se me ocurre cómo popularizar el zapallo en estos negocios). Otra particularidad, es el uso de la comida como “coleccionable”, elementos que, una vez consigamos todos, destraban una serie de beneficios para el usuario. En la realidad, a nadie se le ocurriría coleccionar chocolates o golosinas, pero bueno, estamos hablando de la realidad virtual, donde todo es posible. Una formula muy similar se pudo ver con anterioridad en la saga Harvest Moon.

Y ya que hablamos de golosinas, ¿recuerdan la serie de juegos Pókemon? Quien no la conozca, que se ponga al tanto, ya que lleva varios años entre nosotros y no pasando precisamente desapercibida. En algunas entregas de la saga podíamos obtener cierta cantidad de golosinas especiales hechas para nuestros bichos de bolsillo, con las cuales les otorgábamos características especiales a la hora



de la competición. Claro que se trataban de caramelos de lo más raros, ya que un indicador nos avisaba de qué tipo se trataba, llegando a encontrarnos con caramelos “picantes”. No quiero imaginarme el sabor que eso debía tener.

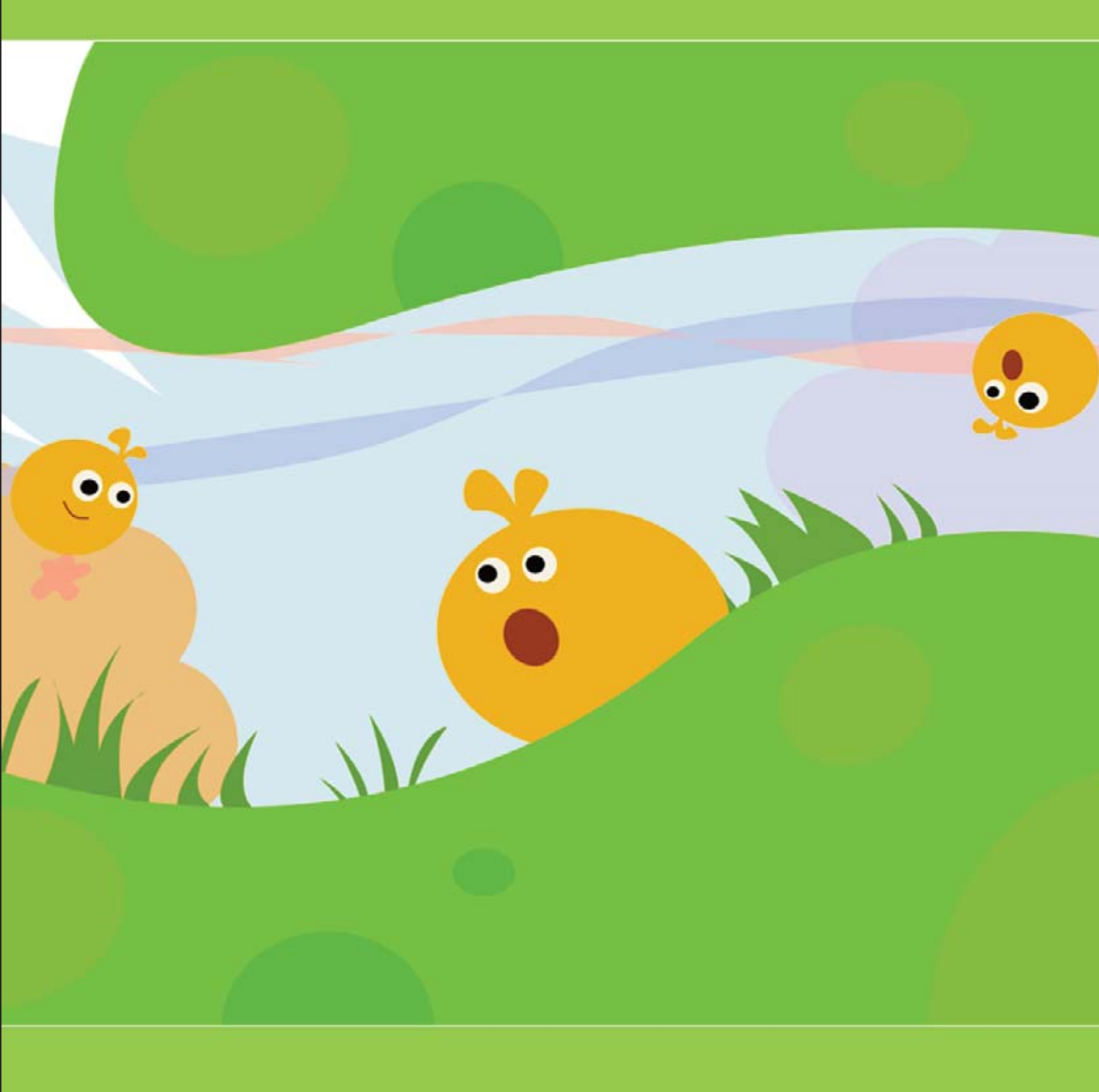
Una de las experiencias más singulares, en cuanto a comida virtual se refiere, nos la proporciona Odin Sphere, para PS2. En este juego, tenemos la oportunidad de concurrir a un restaurante, regenteado por Koopas, en los cuales podremos “comer” lo que nos dé la gana. Mejor dicho, lo que nos dé el bolsillo, ya que tendremos que pagar el plato
Mejor dicho, lo que nos dé la cantidad de ingredientes que poseamos, ya que en este peculiar resto, somos nosotros los encargados de conseguir tanto ingredientes como recetas: los Koopas solo nos proporcionan la cocción. Tema aparte, la comida en este juego es doblemente importante: de la misma manera en que nos cura, también proporciona experiencia para el desarrollo del personaje. Tenemos una gran cantidad de alimentos que deben ser engullidos (con el acto de comer bien graficado), entre otros: pan, uvas, manzanas, pimientos, mandrágoras varias y otras rarezas.

La comida está presente en todos los momentos de nuestra vida, y los videojuegos no son la excepción. Numerosos son los juegos que nos proporcionan “comida virtual”, tratando de emular el ritual diario de consumo de alimentos al que nos vemos atados los mortales. El lector, recordando un poco, puede contarnos aquellos videojuegos en los que haga especial aparición la comida como protagonista secundario. Las curiosidades que pueden desprenderse, no tienen precio.

Tanto hablar de comida me ha dado una tremenda hambre. ¿Y a ustedes?

texto: LIEBREDELSUR
cedido por www.pixfans.com

con alegría os damos la bienvenida a



JUEGANDO

TREVERON

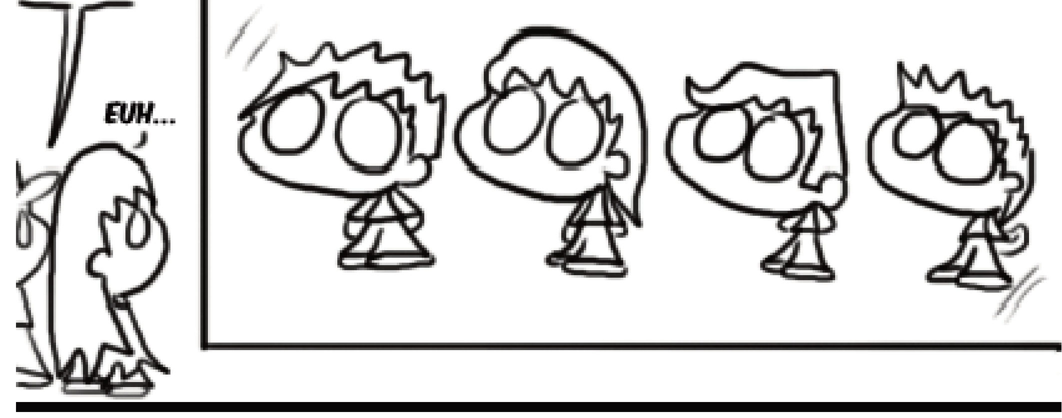
BY

RECUERDA QUE EN NUESTRO PRÓXIMO JUEGO, L.A. NOIRE, PRIMA EL CUIDADOSO DISEÑO DE LAS EXPRESIONES FACIALES. A VER CÓMO VISUALIZARIAS LA ESCENA DE LA SALA DE RECONOCIMIENTO.

ROCKSTAR, INC

¡SÍ, SEÑOR SUPERVISOR!

ENTONCES, SEÑORITA, ¿QUIÉN DIRIA QUE ES EL CULPABLE?





http://treveronsparadox.blogspot.com

Everything Change



Hasta hoy, varias generaciones de consola han pasado por nuestras manos, pero la presente generación es la que más cambios ha tenido. Antes solo veíamos una gradual evolución gráfica dentro de la misma generación, pero sin embargo a día de hoy hemos visto como no solo los gráficos y físicas cambian, sino que hasta el formato de un juego ahora es diferente

Durante el comienzo de las primeras consolas no existían las diferencias que tanto cuidamos en buscar hoy día. Solo cuando algo empieza a asentarse en una comunidad es cuando empieza a ser susceptible a los cambios.

Las diferencias comenzaron cuando las compañías empezaron a "especializarse" en ciertos campos, atrayendo de esta manera a un tipo de público en concreto.

Al principio no existían "Sonnyers" o "Nintenderos", solo gente a la que le gustaban los videojuegos y gente a las que no. Sin embargo, es curioso como hoy catalogamos a los "tipos" de jugadores, no solo por la plataforma en la que juegan, sino por su experiencia, conocimiento de la materia o asiduidad de juego. Estos son los denominados "Hardcore Gamers" frente a los "Casuals Gamers"

No solo la industria del ocio electrónico cambia, también lo hacen los usuarios. Cuando no había apenas donde elegir era normal decantarse por alguna de las opciones, pero a día de hoy las posibilidades se cuentan por cientos. Pues solo dentro de las posibilidades de una compañía en concreto podemos encontrar grandes diferencias, el ejemplo de Nintendo es el más apropiado, pues casi desde sus inicios a intentado innovar u ofrecer algo distinto, recordemos que fue pionera en el uso de periféricos incluso para las consolas portátiles, sacando artilugios de la más diversa índole, alguno de gran éxito, como la GameBoy Camera y otros poco prácticos o absurdos como el ignoto Activator de Sega. Independientemente del éxito o buen resultado de estos productos, que muchos verán como una mera forma de intentar ganar dinero por parte de las compañías, no hay que olvidar que algunos resultan cuanto menos curiosos, y han sido gracias a los primeros proyectos, que hoy día conocemos juegos como las famosas sagas Dance Dance Revolution, simulador de baile o Guitar Hero junto a Rock Band.

Con semejante catalogo de periféricos en el mercado no era de extrañar que los sistemas de control convencionales para las consolas de sobremesa cambia-

sen, siendo Wii la primera en tirarse al agua, ofreciendo un mando capaz de servirnos para los juegos convencionales aunque pensado para captar nuestro movimiento, creando así un nuevo sistema de juego.

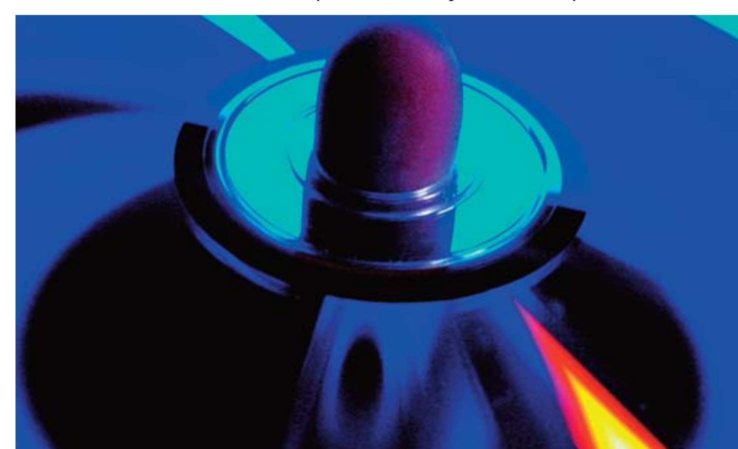
Poco más tarde serian Microsoft y Sony los que se subirían al carro de las nuevas tendencias tecnológicas ofreciendo cada uno su particular visión. siendo Kinect tal vez el sistema más arriesgado, pues casi aboliendo la necesidad del uso de un pad analógico con la premisa, tu eres el mando.

Gracias a la inclusión de internet en las consolas actuales, aunque ya se intentase con poco éxito en la generación anterior en el caso de Dreamcast, ha supuesto un nuevo pilar de ideas para la presente generación, como seguramente para las venideras.

Se nos abrió un mundo vetado, solo accesible para los usuarios de PC, no solo la capacidad de jugar online se hacia una realidad, sino compartir datos acceder a contenidos de toda clase, vídeos, música, cosas apenas relacionadas con el mundo del videojuego, pero muy arraigadas como puntos de interés hoy día. L

as consolas daban un paso más allá del ocio electrónico, se convirtieron en pseudo-ordenadores de lujo, para los cuales ya no solo se tenía en cuenta el catalogo de juego que este podría ofrecer, sino también en las especificaciones multimedia, como los recientes anuncios del añadido de plataformas como Facebook, televisión o los ya conocidos sistemas de compra y descarga, PSNetwork, XBoxLive o Nintendo Store.

Un nuevo tipo de mercado se abrió con la inclusión de estas plataformas de compra, ya que ahora no solo se nos ofrecía un juego en formato físico, sino que también nos daban la posibilidad de "mejorar" la experiencia de





juego de dicho título gracias a las microtransacciones, con las que por un módico precio accedíamos a nuevos mapas, trajes o paquetes de armas para nuestras aventuras virtuales. Gracias al éxito de estas, más tarde se presentaron expansiones de diversas categorías, donde podemos encontrar en algunos casos aventuras completamente nuevas o una mera ampliación en la que en seguida nos damos cuenta a sido vilmente extraída del propio juego para vendérnosla después o peor aun pagamos por contenido que ya tenemos dentro de nuestro juego aunque de forma bloqueada.

Por otra parte este tipo de plataformas de compra se han convertido en el medio idóneo para que empresas de desarrollo "Indy" presenten sus proyectos y se den a conocer, con tan buenos resultados como los conocidos Braid, Trine o Limbo entre muchos otros. Un punto criticado y alabado por partes iguales de estas plataformas es la venta de juegos completos en formato digital, en los que muchas compañías ven un aliciente para sus ventas, ya que como es obvio el coste del título es menor y muchos usuarios prefieren decantarse por esta opción a la hora de adquirir un juego, aunque otros ven poco acertado la compra en formato digital debido a la posible pérdida de datos, ya que no todos los artículos ofrecen la opción de volver a descargarlos, ya que la clave de compra es de uso único, aunque estos casos son los menos frecuentes, el ejemplo de la desaparición de PSPGo del mercado con tanta rapidez es una señal inequívoca de la todavía poca captación del formato digital, aunque Steam y la APP Store estén en el otro lado de la balanza.

En el mundo de las portátiles hemos visto como cada vez con más facilidad rivalizan con las consolas de sobremesa, tanto en gráficos como en las prestaciones de las que hablábamos antes, aunque salvando las notorias distancias claro está. Sin embargo vemos como intentan acceder a un tipo de mercado distinto, en el que los sistemas táctiles y el 3D son los claros protagonistas actualmente, resultando curioso que una de las primeras consolas en el mercado con capacidad 3D sea una portátil, aunque en el pasado E3 hemos visto, como viene siendo habitual en esta feria en los últimos años, como las compañías se han preocupado más de desarrollar sistemas como estos para sus actuales consolas que en presentar la mayoría de títulos para el año.

Aunque puede que todo esto quede en nada, si proyectos como OnLive llegan a hacerse realidad tal y como se plantearon, ofreciéndonos la capacidad de jugar a cualquier juego desde casa vía streaming con un aparato no mayor que un router o solamente con tu PC, eliminando formato físico y las exclusividades, muy molestas para la mayoría de usuarios, aunque necesarias según algunos. La utilización de un mando universal y conexión online sería todo lo que se necesitaría para jugar a lo que quieras, cuando quieras aunque esto plantea la siguiente cuestión.

¿Podría convivir este sistema con las futuras generaciones?

Ahora se nos plantea la capacidad de interconectar la consola con nuestra portátil, para seguir jugando cómodamente en casa, o la inclusión de sistemas 3D, que harán la experiencia de juego mucho mas inmersiva de lo que los actuales gráficos han podido hacer, además de poder utilizar nuestra propia voz para hablar en nombre de nuestros personajes favoritos y ser parte de la aventura.

En definitiva, nos encontramos ante una generación que no solo piensa en los juegos, sino que intenta ampliar a todas las demandas que se ofrecen estos días para cualquier usuario de a pie, enlazando cada vez más el cine, la televisión, la música, la comunicación e incluso con las necesidades del usuario con las del mundo de los videojuegos, llegando ahora a un tipo de público que seguramente nunca hubiese pensado en adquirir una consola, ya que cada vez en más frecuente ver como gente aficionada al cine se compra una consola para poder ver sus películas favoritas en Blue-Ray, o como ahora son los hijos los que les regalan a sus padres una consola portátil para que estos se diviertan con juegos de lógica y encontrar a alguien que se planta ante el televisor encima del Wii Fit con idea de perder peso.

Ya solo nos queda esperar a saber cómo será todo tras el siguiente cambio.

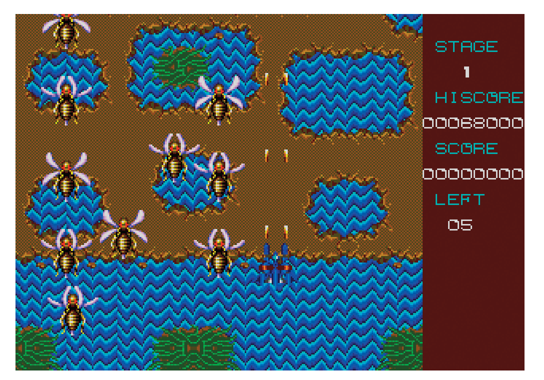
texto: CARLOS CAMINO cedido por MONOTEMÁTICOSFM 106.5 RADIO TRIANA

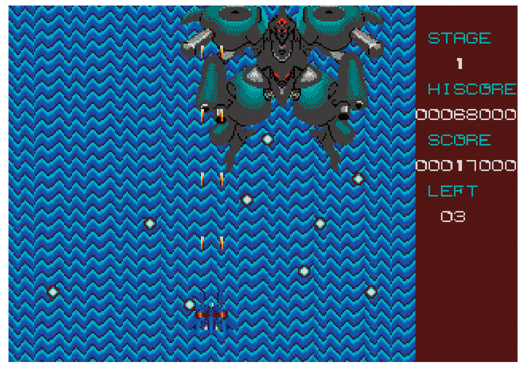






Divine Sealing





Más innovador por su planteamiento en una consola de 16 bits que por la calidad del producto final, Divine Sealing mezcla sin mucho acierto un shooter vertical pobre con unas "cutscenes" subiditas de tono... y ya está

Este no licenciado es uno de los pocos de creación japonesa que se conocen y, a diferencia de los innumerables de origen taiwanés y chino de los que podemos encontrar copias a patadas, tanto el apartado gráfico como el sonoro son completamente originales. Dicho de otro modo, no encontraremos un solo sprite ni tema musical ripeado sin permiso de títulos de Capcom o de Disney. Al margen de eso, Divine Sealing es un juego de calidad más que cuestionable. La recompensa por terminar cada uno de sus repetitivos niveles son unas imágenes a pantalla completa de unas encantadoras señoritas, estilo 100% manga, de expresión gradualmente más inocente e indefensa a medida que van (¿vamos?) haciendo desaparecer su ropa.

Estas curiosas "cutscenes" evidencian cierto trabajo de diseño, pues resultan vistosas al margen de su contenido erótico, que a estas alturas se nos antojará casi cómico. El caso es que están bien dibujadas y coloreadas, pero ahí termina lo que este juego puede ofrecer.

Y es que los niveles en sí acaban hartando al más paciente. El manejo de la nave no es malo, pero contamos con un único tipo de disparo y los objetos o "power-ups" brillan por su ausencia. Tanto la propia nave como los enemigos (rasos y jefes) son escasamente interesantes y sus animaciones aún más escasas. Los patrones de movimiento, predecibles y repetitivos, convierten a Divine Sealing en un ejercicio de masoquismo.

Lo curioso del juego es que el musical de título es muy correcto y uno se hace ilusiones. Pero cuando todo se pone en marcha, el jugador empieza a poner cara de extrañeza, esperando que la cosa mejore con la siguiente tanda de enemigos, o en el siguiente nivel, o en el siguiente





tema musical. Lamentablemente, ese momento nunca llega. El ingrediente hentai no compensa lo interminable que resulta avanzar por unos niveles diseñados de forma torpe, y cuyos fondos a veces llegan incluso a reducir la visibilidad de los enemigos.

Los efectos de sonido son casi un mal chiste. Tan pobres y tan escasos como el resto de aspectos del juego, tienden a desaperecer de repente y sin ningún motivo. Estaremos disparando a un grupo de enemigos y oiremos los disparos a los dos primeros pero, misteriosamente, los tres siguientes explotarán sin sonido alguno.

Divine Sealing es uno de esos no licenciados algo más difíciles de encontrar, al menos si lo buscamos completo. Sus creadores lo editaron en caja de cartón y con manual. El cartucho, por su parte, tiene los laterales redondeados pero cortados de la mitad para abajo, permitiendo que encajen tanto en consolas japonesas como en las occidentales. Su precio, cuando aparece alguna copia en páginas de subasta, puede alcanzar precios absurdos. Sin embargo, sólo resulta interesante como rareza para el coleccionista-completista o, como mucho, porque no existe una alternativa similar en la consola, si bien es cierto que tanto en Dreamcast como en PC sí hubo muchos títulos que mezclaban géneros serios (aventura, acción, shooter) con imágenes hentai.

carlos j. oliveros oña
cedido por
hombreimaginario.com

Jugar a cartuchos japoneses en una N64 USA

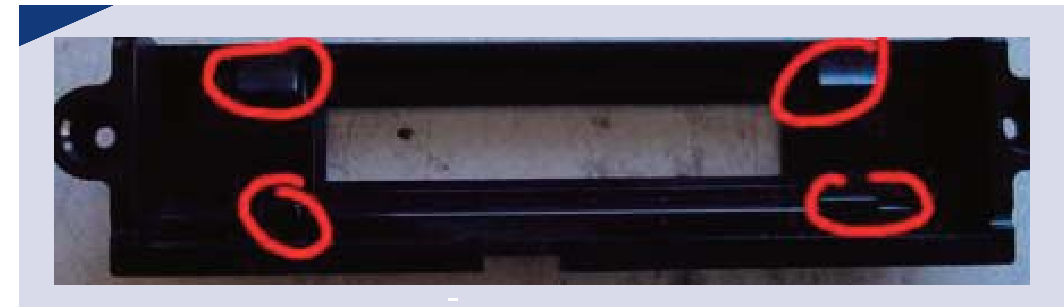
Con este sencillo truco podemos jugar a los cartuchos japoneses en nuestras consolas americanas



Los cartuchos americanos no disponen de los anclajes traseros que sí están en las versiones japonesas y europeas

Al principio puede resultar un tanto curiosos. Las consolas Nintendo64 americanas y japonesas comparten región. Aunque esta viene delimitada por un pequeño y prescindible diseño de hardware, muy facilmente podemos saltarnoslo y disfrutar de lo mejor que ofrece ambos catálogos sin necesidad de tener conectados dos sistemas diferentes a nuestro televisor.

Hay que añadir que a pesar de que estéticamente no hay diferencias entre un cuartucho PAL y uno japonés, este truco no sirve para los cartuchos de dicha región. Para poder jugar con ellos necesitamos inevitablemente hacernos con un adaptador. No es muy caro y en Ebay se encuentra facilmente. Pero es un desembolso que entre americana y japonesa es perfectamente evitable.



Para poder usar los cartuchos japoneses debemos acceder a la bahía de cartuchos y eliminar las patillas marcadas con un cutter o una sierra muy fina



Para ello cogemos nuestra N64 japonesa y nos hacemos con la herramienta necesaria



Este es el aspecto de la pieza una vez eliminados los topes que impedían la entrada de cartuchos japoneses

La pieza se encuentra situada en la parte posterior de la carcasa superior. Una vez la hayamos extraido y manipulado, debemos asegurarnos que queda en la misma posición que estaba originalmente para evitar fallos posteriores

porque a nosotros nos leen lo que otros sueñan

